

CALIDAD GRÁFICA 5º TEMPORADA.

TABLA DE CONTENIDOS

>Control de procesos gráficos > TRATAMIENTO > EQUIPOS INFORMÁTICOS DE TRATAMIENTO > 30 noviembre 2013	5
>Control de procesos gráficos > TRATAMIENTO > ARCHIVO DE ORIGINALES > 14 diciembre 2013	5
>Control de calidad en impresión > recomendaciones > 8 enero 2014	6
>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > 8 enero 2014 > GENERALES	6
>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > plegado > 25 enero 2014.....	7
>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > hendido> 30 enero 2014	7
>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > plastificado > 8 febrero 2014.....	8
>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > barnizado> 14 de febrero de 2014	8
>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > plastificado> 22 de febrero de 2014.....	9
>Control de calidad en la producción editorial multimedia > 9 de marzo de 2014.....	10
>Estándares ISO que contienen en su título o resumen la palabra multimedia (en inglés) > 22 de marzo de 2014	10
>Libros electrónicos >la organización IDPF > 6 de abril de 2014	21
>Libros electrónicos >IDPF> de EPUB 2 a EPUB 3> 12 de abril de 2014	22
>Aspectos funcionales y de interactividad en productos multimedia > 27 de abril de 2014	23
>Sobre interactividad > 16 de mayo de 2014	23
> Parámetros de control de calidad de los productos editoriales multimedia > square > Calidad aplicada al producto software > 25 de mayo de 2014.....	24
> Parámetros de control de calidad de los productos editoriales multimedia > square > Check list de valoración de la calidad en el producto editorial multimedia > 8 de junio de 2014.....	26

>Control de procesos gráficos > TRATAMIENTO > EQUIPOS INFORMÁTICOS DE TRATAMIENTO > 30 noviembre 2013

No cabe duda de la revolución que ha supuesto en los talleres o departamentos de preimpresión la arrolladora implantación de la informática sobre todo desde el último cuarto del siglo XX.

En la actualidad, siguen aconteciendo cambios importantes (habiéndose asimilado la revolución CtP de reciente desenlace, estamos ahora inmersos en los cambios producidos por la impresión digital y sus aportaciones y el asalto definitivo de las publicaciones electrónicas).

Otros cambios interesantes se están dando en la línea de la integración que tantas voces alzó en los años pasados (aplicaciones que verdaderamente se entienden entre sí, formatos manejables por todos los sistemas, minimización y control de errores en los sistemas redaccionales y de gestión de archivos).

Por lo que respecta al tratamiento propiamente dicho en el mercado se pueden encontrar las más variadas soluciones, las cuales abarcan aplicaciones que permiten realizar todo tipo de funciones: calibrar y perfilar tanto los dispositivos como los flujos de trabajo, asignar espacios de color si las imágenes (como es habitual) incorporan diferentes perfiles, obtener las separaciones de la forma especificada de forma eficiente (y evitando de esta forma errores humanos), eliminar ojos rojos incluso de forma automática, asignar contraste y enfoque automático, funciones de corte, más otras similares y todos ellos de la forma más automatizada posible.

Naturalmente siempre es necesario el tratamiento especializado en aspectos no suficientemente bien tratados por los automatismos (afortunadamente) por lo que es necesario incorporar aplicaciones de retoque profesional tales como Photoshop de Adobe.

>Control de procesos gráficos > TRATAMIENTO > ARCHIVO DE ORIGINALES > 14 diciembre 2013

El método a utilizar debe estar recogido en los procedimientos o las instrucciones de trabajo y ser accesible a los trabajadores implicados.

El punto de partida es el **original** recibido. TODO ARCHIVO RECIBIDO DEBE TRATARSE COMO ORIGINAL AUNQUE SE SEA CONSCIENTE DE QUE EN REALIDAD ES UNA COPIA. De este original inicial debe guardarse copia digitalizada con el fin de conocer el punto de partida ya que no será posible saber si ha habido incremento en la calidad si no disponemos del referente inicial.

Dados los adelantos actuales en almacenamiento digital y la continua bajada de precio en cuanto a memoria se refiere, esto no debe suponer ningún problema.

El hecho de almacenar el original, permite volver a utilizarle en procesos posteriores y tratarle de manera diferente si se estima oportuno o la información a la cual va asociado así lo requiere.

Es conveniente que se generen dos archivos: el original sin tratar (podrán ser utilizados en otras ocasiones) y el de originales tratados (esta opción permitiría reutilizarlos en caso de uso similar, no obstante la recomendación va más encaminada a servir de base para la gestión de calidad posterior dado que permitirá la comparación directa con el impreso).

>Control de calidad en impresión > recomendaciones > 8 enero 2014

Comprobar que en la orden de trabajo estén recogidas todas las características. A ser posible, partir de pruebas certificadas aprobadas por los máximos responsables del trabajo.

Trabajar en condiciones de luz normalizada y entorno estable (temperatura y humedad)

Control colorimétrico (al menos control densitométrico)

Ajustar pliego ok a prueba certificada en condiciones normativas (control de desviación)

Firmar pliego ok máximos responsables del trabajo

Ajustar resto de pliegos de tirada a pliego ok (control de la variación) > Plan de inspección

Guardar prueba certificada y pliego ok

Si el dispositivo proporciona datos, guardar estos y evaluar comportamiento posteriormente

>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > 8 enero 2014 > GENERALES

Comprobar en la orden de trabajo todas las características relevantes.

Ante cualquier duda se habrá de elaborar maquetas de encuadernación a partir de las especificaciones del trabajo (formato, tipo de papel, tipo de encuadernación, etc).

La maqueta de encuadernación deberá, como cualquier otra prueba, ser aprobada por los máximos responsables del trabajo.

Las actividades habrán de realizarse en un entorno estable de temperatura (en torno a los 22º C y de humedad (en torno al 50- 55 % de humedad ambiental).

La muestra de referencia de tirada debe ser ajustada a la maqueta de encuadernación.

En caso de trabajo crítico ésta debe ser aprobada por los responsables del proyecto (especificado en la orden de trabajo).

Terminado el trabajo se debe conservar la maqueta de encuadernación y muestra de referencia (el tiempo de conservación lo habrá de establecer la empresa en función de su experiencia y recogerlo en los procedimientos relacionados (no menos de tres meses).

Los datos proporcionados por las máquinas (en aquellos casos que los proporcionen), deberán ser conservados junto con la maqueta de encuadernación y la muestra de referencia. Estos datos permiten evaluar, si se considera oportuno o así está establecido, el comportamiento del trabajo y proporciona información para la mejora.

>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > plegado > 25 enero 2014

No imprimir fondos ni ilustraciones sobre zonas a plegar ya que el plegado puede llegar a romper la capa de tinta depositada (incluso la capa de fibras) quedando marcado el pliegue de forma inaceptable. El efecto es más acusado cuanto más tinta tiene la zona.

Hacer el último plegado paralelo a la dirección de fibra lo que hará que la resistencia al plegado será menor y habrá menos posibilidad de efectos antiestéticos en la percepción del borde del producto.

Ajustar la presión de los rodillos plegadores exactamente al grosor del soporte a plegar evitando una excesiva presión lo que puede provocar que el impreso quede marcado o que haya poca presión y el plegado en consecuencia no quede bien realizado y el producto tienda a abrirse.

Trabajar en entorno estable (temperatura y humedad)- Como condición general cuando se trabaja con soportes papeleros y también efectivo para cualquier otro soporte.

Evitar barnices ultravioleta puesto que provocan pérdida de elasticidad de papel y pueden llegar a producir rotura en la línea de plegado por este motivo.

Hender cuando se utilicen gramajes superiores a 170gr/m² y en gramajes menores cuando el plegado afecta a zonas impresas. El hendido favorece el ajuste de la tinta y las fibras en la zona de pliegue evitando la posible rotura de la capa de tinta o de las fibras del soporte.

>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > hendido> 30 enero 2014

La ejecución del cordón de hendido en la misma dirección en la cual se va a realizar el plegado, es decir hacia adentro, proporciona mejores resultados, esto es más relevante cuanto mayor es el gramaje de la hoja a plegar.

Contrariamente a lo que se recomienda en relación con el plegado, en gramaje comprendidos entre 170 y 300gr/m², la dirección de fibra perpendicular al hendido puede proporcionar mejores resultados. En todo caso se recomienda hacer pruebas previas.

Como en todas las actuaciones con papeles es muy recomendable trabajar en un entorno estable (temperatura en torno a los 20- 22°C y humedad entre el 50% -55% de humedad ambiental.)

La cuchilla de hender debe estar exactamente centrada en el contra molde sino lo más probable es que se produzcan roturas en los bordes del hendido, bien de fibras o de capa de tinta en su caso.

El hendido debe ser lo suficientemente pronunciado (ajustar presiones convenientemente). Una presión insuficiente marcará poco y el hendido será fallido y una presión excesiva puede provocar el debilitamiento de la zona de plegado y eventualmente su rotura.

No deben utilizarse cuchillas de hender con filo debiendo estar perfectamente romas para repartir uniformemente la presión por las zonas afectadas.

>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > plastificado > 8 febrero 2014

Es muy recomendable que el gramaje de la pieza a plastificar supere los 100 gr/m² esto habrá de haber sido planificado meticulosamente con antelación (como todas las operaciones de acabados), dada su repercusión en el coste final y el punto en el que se halla el proceso (según casos, un error puede suponer la pérdida completa del trabajo).

Se ha de indicar la cara a plastificar (consultar con el proveedor del servicio para determinar claramente este aspecto).

Evitar el uso de polvos antimaculantes en los procesos previos de impresión. El uso de polvos puede suponer dificultades de fijación del plástico o variaciones indeseadas en el color debido a la interacción del plástico con los polvos antimaculantes (según el sistema de fijación del plástico).

Utilizar tintas resistentes a disolventes y álcalis según norma DIN 16524. Al igual que con los polvos antimaculantes, la fijación del plástico puede dar lugar a reacciones químicas que afecten al comportamiento de los pigmento de las tintas haciendo variar el color o incluso propiciando su migración a través de la capa de plastificado.

No utilizar tintas con retardantes de secado ni alta resistencia al frote. Estos tratamientos dificultan la fijación de la capa plástica.

Uso de tintas especiales debe ser consultado antes del plastificado. Por las razones mencionadas el apartado relacionado con disolventes y alcális. Es conocido el hecho de cómo parte de los pigmentos del azul réflex se ven afectados según tipos de plastificado.

No utilizar ceras y siliconas en superficie. Por la misma razón que no se deben utilizar retardandes ni componentes que favorezcan la resistencia al frote.

Atención a: papeles porosos, gofrados, verjurados y reciclados. Y por extensión todos los papeles denominados por los fabricantes "creativos". Su particular composición y estructura superficial puede provocar dificultades insalvables en la fijación o incluso fijando, el resultado final sea inaceptable. Se ha de tener en cuenta que este tipo de papeles tienen un personalidad definida y que aportan un valor añadido al producto final por el mero hecho de utilizarlos. Cubrirlos con plástico es una opción difícilmente aceptable.

>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > barnizado> 14 de febrero de 2014

La cada a barnizar debe estar claramente identificada. En algunos casos es muy evidente pero no siempre es así y pueden cometerse importantes errores. Es muy conveniente aclarar la forma de especificar este aspecto antes de la producción.

Siempre es recomendable evitar el uso de polvos antimaculantes. Aclarar con el impresor si éste no va a realizar el plastificado que el producto va destinado a tal fin. Algunos polvos antimaculantes pueden causar problemas en la fijación de la capa plástica.

Se deben utilizar tintas que cumplan la norma DIN 16524 . Resistencia a disolventes y álcalis. Los componentes plásticos o sus procesos de fijación pueden tener la capacidad de alterar a algunos de los componentes de las tintas deteriorando su estructura de tal modo que se puede provocar una reacción negativa en el comportamiento de ésta una vez fijada (variaciones en el color, pérdida de flexibilidad,...)

Se ha de evitar la utilización de tintas que incorporen retardantes de secado o que presenten componentes destinados a proporcionar una alta resistencia al frote. Tales componentes, al igual que en la anterior recomendación y por motivos muy parecidos pueden afectar a la fijación del plastificado o afectar al color final.

El uso de tintas especiales siempre debe ser consultado. Preferiblemente en la fase de proyecto. Las tintas especiales pueden incorporar componentes que reacciones con el plástico o con los procesos de plastificado. Si es necesario se debe considerar hacer pruebas previas.

Tampoco se deben utilizar ceras y siliconas en superficie por las mismas razones expuestas en los puntos que preceden.

También debe consultarse en las fases iniciales del proceso si se está planteando el plastificado de papeles muy porosos, gofrados, verjurados, reciclados y especiales en general.

Si se decide aplicar un barniz de reserva se ha de entregar un PDF con las cruces de registro correspondientes y acompañar de una prueba del elemento que se pretende barnizar. En todo caso consultar con la imprenta.

>Control de calidad en postimpresión > recomendaciones > plastificado> 22 de febrero de 2014

Existe una amplia variedad de plastificados posibles a realizar (polietilenos, polipropilenos, acetatos, poliésteres, películas holográficas, acabados metalizados, aplicación en caliente, aplicación en frío, acabados mate, brillo o gofrado...)

En este caso muy conveniente consultar previamente al manipulador en la fase de proyecto dado que existen restricciones específicas al uso en función de los materiales empleados en el trabajo y la repercusión que puede tener en la elaboración del producto final.

Los problemas debido a un mal plastificado se pueden manifestar afectando a la planicidad del pliego por motivos similares a los especificados en relación con los barnizados, la formación de arrugas o burbujas, o variaciones no deseadas del color por interferencia química de los polímeros plásticos con los pigmentos.

Si un producto va plastificado o barnizado se habrá de comprobar si la manipulación no ha afectado al color de la tinta (determinados pigmentos pueden verse afectados) o a la estructura del soporte (formación de arrugas o burbujas).

Es muy importante considerar que esta fase del proceso el producto está prácticamente terminado por lo que un error en estos momentos puede suponer la pérdida total del producto y por lo tanto cuantiosos costes.

>Control de calidad en la producción editorial multimedia > 9 de marzo de 2014

Damos por terminada la serie referida a la calidad en el procedo gráfico convencional y pretendemos iniciar una nueva serie que titulamos con el ambicioso título que campea en el titular de esta entrada.

En estos momentos, y ese ha sido el motivo del silencio, más prolongado que de costumbre, en la publicación regular de las entradas en este blog, nos hallamos embarcados de lleno en el proyecto de adaptación a las nuevas realidades publicación.

No es que nos hubiéramos perdido los cambios que se estaban gestando, muy al contrario, nos sentimos seguidores y partícipes del cambio:

En el caso del que suscribe este blog, es decir yo, me honro en haber realizado uno de los primeros estudios sobre la irrupción de la prensa en internet con motivo de los cursos de preparación del doctorado. Durante el tiempo que duró el estudio asistí (a duras penas, dadas las dificultades de conexión: un solo ordenador –mac– con un navegador –Netscape– capaz de mostrar las páginas de los periódicos, en el centro de proceso de datos de la Complutense) a la paulatina y balbuceante aparición de la prensa española en internet: canarias 7, abce, el país,...

Posteriormente, ya ejerciendo como profesor de producción editorial, he seguido con interés y calentito tras la barrera, los tentativos pasos de aquellos interesados en desarrollar mercado en el campo de los libros electrónicos, aquellos modelos de finales de siglo que si bien no llegaron a cuajar sirvieron de conejillos de indias para el posterior y triunfante asalto allá a mediados de la primera década del siglo XXI...

Pero me estoy poniendo nostálgico... en la actualidad, en el departamento de Artes Gráficas de Salesianos Atocha, del cual soy miembro, hemos iniciado un curso con el sugerente nombre de “Desarrollo de productos editoriales multimedia”. Que mejor ocasión y excusa para iniciar la serie.

Mientras... voy a ver si consigo averiguar la contraseña (la pista es que tiene que ver algo con mi hija, pero no me sirve el socorrido cumpleaños) de mi PDA Palm One que tenía arrinconada por ahí y se me ha ocurrido enseñársela a mis alumnos como un dispositivo de esa prehistoria digital multimedia a la que me refiero...

>Estándares ISO que contienen en su título o resumen la palabra multimedia (en inglés) > 22 de marzo de 2014

Para hacernos una idea de la actividad en torno a una determinada tecnología nada mejor que buscar las normas publicadas al respecto.

Nos parece suficientemente descriptivo y acotador el concepto "multimedia". Se puede apreciar la gran cantidad de estándares asociados a este término (129) así como también la juventud de tales estándares (abarcan desde 2002 a 2013).

A todo ello hay que añadir el trabajo que se está realizando en los distintos consorcios en relación con la elaboración y publicación de recomendaciones, que aun no tienen reflejo en estándares ISO, pero que actúan de normas de facto en el sector dada la credibilidad e influencia de que disponen estos organismos.

He aquí el listado:

ISO 14915-1:2002

Software ergonomics for multimedia user interfaces -- Part 1: Design principles and framework

ISO 14915-2:2003

Software ergonomics for multimedia user interfaces -- Part 2: Multimedia navigation and control

ISO/IEC 18035:2003

Information technology -- Icon symbols and functions for controlling multimedia software applications

ISO/IEC 13249-2:2003

Information technology -- Database languages -- SQL multimedia and application packages -- Part 2: Full-Text

ISO/IEC 15938-5:2003

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 5: Multimedia description schemes

ISO/IEC 13249-5:2003

Information technology -- Database languages -- SQL multimedia and application packages -- Part 5: Still image

ISO/IEC 14776-362:2006

Information technology -- Small Computer System Interface (SCSI) -- Part 362: Multimedia commands-2 (MMC-2)

ISO/IEC 15938-7:2003

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 7: Conformance testing

ISO/IEC 21000-3:2003

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 3: Digital Item Identification

ISO/IEC TR 15938-8:2002

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 8:
Extraction and use of MPEG-7 descriptions

ISO/IEC 13249-1:2007

Information technology -- Database languages -- SQL multimedia and application
packages -- Part 1: Framework

ISO/IEC 13249-6:2006

Information technology -- Database languages -- SQL multimedia and application
packages -- Part 6: Data mining

ISO/IEC 24738:2006

Information technology -- Icon symbols and functions for multimedia link attributes

ISO/IEC 15938-9:2005

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 9: Profiles
and levels

ISO/IEC TR 21000-11:2004

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 11: Evaluation
Tools for Persistent Association Technologies

ISO/IEC 15938-10:2005

Information technology - Multimedia content description interface -- Part 10: Schema
definition

ISO/IEC TR 21000-1:2004

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 1: Vision,
Technologies and Strategy

ISO/IEC 21000-9:2005

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 9: File Format

ISO/IEC 21000-2:2005

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 2: Digital Item
Declaration

ISO 22902-6:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 6: Vehicle interface
requirements

ISO/IEC 21000-16:2005

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 16: Binary Format

ISO/IEC 21000-4:2006

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 4: Intellectual Property Management and Protection Components

ISO/IEC TR 21000-12:2005

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 12: Test Bed for MPEG-21 Resource Delivery

ISO/IEC TR 23000-1:2007

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 1: Purpose for multimedia application formats

ISO/IEC 21000-17:2006

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 17: Fragment Identification of MPEG Resources

ISO/IEC TR 15938-11:2005

Information technology -- Multimedia content description Interface -- Part 11: MPEG-7 profile schemas

ISO 22902-2:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 2: Use cases

ISO/IEC 23004-1:2007

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 1: Architecture

ISO/IEC 23004-4:2007

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 4: Resource and quality management

ISO/IEC 23004-3:2007

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 3: Component model

ISO/IEC 23004-2:2007

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 2: Multimedia application programming interface (API)

ISO/IEC 23004-6:2008

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 6: Fault management

ISO/IEC 23004-5:2008

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 5: Component download

ISO/IEC 23004-7:2008

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 7: System integrity management

ISO/IEC 23000-7:2008

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 7: Open access application format

ISO/IEC 23000-9:2008

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 9: Digital Multimedia Broadcasting application format

ISO/TR 10992:2011

Intelligent transport systems -- Use of nomadic and portable devices to support ITS service and multimedia provision in vehicles

ISO/IEC 23004-8:2009

Information technology -- Multimedia Middleware -- Part 8: Reference software

ISO/IEC 13249-3:2011

Information technology -- Database languages -- SQL multimedia and application packages -- Part 3: Spatial

ISO/IEC 15938-12:2012

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 12: Query format

ISO/IEC 23000-6:2012

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 6: Professional archival application format

ISO/IEC TS 13249-7:2013

Information technology -- Database languages -- SQL multimedia and application packages -- Part 7: History

ISO/IEC 23006-4:2013

Information technology -- Multimedia service platform technologies -- Part 4: Elementary services

ISO/IEC 21000-20:2013

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 20: Contract Expression Language

ISO/IEC 23006-2:2013

Information technology - Multimedia service platform technologies -- Part 2: MPEG extensible middleware (MXM) API

ISO/TS 13499:2014

Road vehicles -- Multimedia data exchange format for impact tests

ISO/IEC 14772-2:2004

Information technology -- Computer graphics and image processing -- The Virtual Reality Modeling Language (VRML) -- Part 2: External authoring interface (EAI)

ISO/IEC 19774:2006

Information technology -- Computer graphics and image processing -- Humanoid Animation (H-Anim)

ISO/IEC 19775-2:2010

Information technology -- Computer graphics and image processing -- Extensible 3D (X3D) -- Part 2: Scene access interface (SAI)

ISO/IEC 19776-3:2011

Information technology -- Computer graphics, image processing and environmental data representation -- Extensible 3D (X3D) encodings -- Part 3: Compressed binary encoding

ISO/IEC 19776-1:2009

Information technology -- Computer graphics, image processing and environmental data representation -- Extensible 3D (X3D) encodings -- Part 1: Extensible Markup Language (XML) encoding

ISO/IEC 19775-1:2013

Information technology -- Computer graphics, image processing and environmental data representation -- Extensible 3D (X3D) -- Part 1: Architecture and base components

ISO/IEC 14496-11:2005

Information technology -- Coding of audio-visual objects -- Part 11: Scene description and application engine

ISO/IEC 21991:2002

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Corporate Telecommunication Networks -- Signalling interworking between QSIG and H.323 -- Call completion supplementary services

ISO/IEC 5218:2004

Information technology -- Codes for the representation of human sexes

ISO/IEC 23289:2002

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Corporate telecommunication networks -- Signalling interworking between QSIG and H.323 -- Basic services

ISO 24616:2012

Language resources management -- Multilingual information framework

ISO 24619:2011

Language resource management -- Persistent identification and sustainable access (PISA)

ISO/TR 16056-2:2004

Health informatics -- Interoperability of telehealth systems and networks -- Part 2: Real-time systems

ISO/IEC 14496-17:2006

Information technology -- Coding of audio-visual objects -- Part 17: Streaming text format

ISO/IEC TR 15440:2005

Information technology -- Future keyboards and other associated input devices and related entry methods

ISO/IEC 14496-18:2004

Information technology -- Coding of audio-visual objects -- Part 18: Font compression and streaming

ISO/IEC TR 22767:2005

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Using CSTA for SIP phone user agents (uaCSTA)

ISO/IEC 24792:2010

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Multicast Session Management Protocol (MSMP)

ISO/IEC 23915:2005

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Corporate Telecommunication Networks -- Signalling Interworking between QSIG and SIP -- Call Diversion

ISO/IEC 23916:2005

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Corporate Telecommunication Networks -- Signalling Interworking between QSIG and SIP -- Call Transfer

ISO/IEC 26513:2009

Systems and software engineering - Requirements for testers and reviewers of user documentation

ISO/IEC 24771:2009

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- MAC/PHY standard for ad hoc wireless network to support QoS in an industrial work environment

ISO/IEC 19776-2:2008

Information technology -- Computer graphics, image processing and environmental data representation -- Extensible 3D (X3D) encodings --

Part 2: Classic VRML encoding

ISO/IEC 17343:2007

Information technology -- Telecommunications and information exchange between systems -- Corporate telecommunication networks --

Signalling interworking between QSIG and SIP -- Basic services

ISO/IEC 24793-1:2010

Information technology -- Mobile multicast communications: Framework

ISO/IEC 24793-2:2010

Information technology -- Mobile multicast communications: Protocol over native IP multicast networks

ISO/IEC 23001-3:2008

Information technology -- MPEG systems technologies -- Part 3: XML IPMP messages

ISO/IEC 23001-5:2008

Information technology -- MPEG systems technologies -- Part 5: Bitstream Syntax Description Language (BSDL)

ISO/IEC 14496-22:2009

Information technology -- Coding of audio-visual objects -- Part 22: Open Font Format

ISO 25964-1:2011

Information and documentation -- Thesauri and interoperability with other vocabularies -- Part 1: Thesauri for information retrieval

ISO/IEC 14496-16:2011

Information technology -- Coding of audio-visual objects -- Part 16: Animation Framework eXtension (AFX)

ISO/IEC 16512-2:2011

Information technology -- Relayed multicast protocol: Specification for simplex group applications

ISO/IEC 13240:2001

Information technology -- Document description and processing languages -- Interchange Standard for Multimedia Interactive Documents

(ISMID)

ISO/IEC 14478-3:1998

Information technology -- Computer graphics and image processing -- Presentation Environment for Multimedia Objects (PREMO) -- Part 3: Multimedia Systems Services

ISO/IEC 13522-4:1996

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 4: MHEG registration procedure

ISO/IEC 14478-1:1998

Information technology -- Computer graphics and image processing -- Presentation Environment for Multimedia Objects (PREMO) -- Part 1: Fundamentals of PREMO

ISO/IEC 13522-1:1997

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 1: MHEG object representation -- Base notation (ASN.1)

ISO/IEC 14478-2:1998

Information technology -- Computer graphics and image processing -- Presentation Environment for Multimedia Objects (PREMO) -- Part 2: Foundation Component

ISO/IEC 14478-4:1998

Information technology -- Computer graphics and image processing -- Presentation Environment for Multimedia Objects (PREMO) -- Part 4: Modelling, rendering and interaction component

ISO/IEC 13522-3:1997

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 3: MHEG script interchange representation

ISO/IEC 13522-5:1997

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 5: Support for base-level interactive applications

ISO/IEC 13522-6:1998

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 6: Support for enhanced interactive applications

ISO 14915-3:2002

Software ergonomics for multimedia user interfaces -- Part 3: Media selection and combination

ISO/IEC 13522-7:2001

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 7: Interoperability and conformance testing for ISO/IEC

13522-5

ISO/IEC 13522-8:2001

Information technology -- Coding of multimedia and hypermedia information -- Part 8:
XML notation for ISO/IEC 13522-5

ISO/IEC 15938-2:2002

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 2:
Description definition language

ISO/IEC 15938-1:2002

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 1: Systems

ISO/IEC 15938-3:2002

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 3: Visual

ISO/IEC 15938-4:2002

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 4: Audio

ISO/IEC 14496-6:2000

Information technology -- Coding of audio-visual objects -- Part 6: Delivery Multimedia
Integration Framework (DMIF)

ISO/IEC 15938-6:2003

Information technology -- Multimedia content description interface -- Part 6:
Reference software

IEC 61966-2-2:2003

Multimedia systems and equipment -- Colour measurement and management -- Part
2-2: Colour management -- Extended RGB colour space -- scRGB

ISO/IEC 21000-5:2004

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 5: Rights
Expression Language

ISO/IEC 21000-6:2004

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 6: Rights Data
Dictionary

ISO/IEC 15938-5:2003/Amd 1:2004

Multimedia description schemes extensions

ISO/IEC 15938-5:2003/Amd 2:2005

Multimedia description schemes user preference extensions

ISO/IEC 21000-10:2006

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 10: Digital Item
Processing

ISO 22902-1:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 1: General technical overview

ISO 22902-4:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 4: Network protocol requirements for vehicle interface access

ISO 22902-3:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 3: System requirements

ISO 22902-5:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 5: Common message set

ISO/IEC 21000-15:2006

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 15: Event Reporting

ISO 22902-7:2006

Road vehicles -- Automotive multimedia interface -- Part 7: Physical specification

ISO/IEC 23000-3:2007

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 3: MPEG photo player application format

ISO/IEC 21000-18:2007

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 18: Digital Item Streaming

ISO/IEC 23000-2:2008

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 2: MPEG music player application format

ISO/IEC 21000-14:2007

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 14: Conformance Testing

ISO/IEC 21000-8:2008

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 8: Reference software

ISO/IEC 23000-8:2008

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 8: Portable video application format

ISO/IEC 21000-7:2007

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 7: Digital Item Adaptation

ISO/IEC 23000-4:2009

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 4: Musical slide show application format

ISO/IEC 23000-11:2009

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 11: Stereoscopic video application format

ISO/IEC 21000-19:2010

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 19: Media Value Chain Ontology

ISO/IEC 23000-12:2010

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 12: Interactive music application format

ISO/IEC 23000-5:2011

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 5: Media streaming application format

ISO/IEC 23000-10:2012

Information technology -- Multimedia application format (MPEG-A) -- Part 10: Surveillance application format

ISO/IEC 23006-5:2013

Information technology -- Multimedia service platform technologies -- Part 5: Service aggregation

ISO/IEC 23006-1:2013

Information technology -- Multimedia service platform technologies -- Part 1: Architecture

ISO/IEC 21000-21:2013

Information technology -- Multimedia framework (MPEG-21) -- Part 21: Media Contract Ontology

ISO/IEC 23006-3:2013

Information technology - Multimedia service platform technologies -- Part 3: Conformance and reference software

>Libros electrónicos >la organización IDPF > 6 de abril de 2014

IDPF-International Digital Publishing Forum- es la organización internacional constituida para dedicarse al desarrollo y promoción del uso de las publicaciones electrónicas.

Entre sus principales funciones destacan el desarrollo y la supervisión de los estándares relacionados con la incipiente industria de las publicaciones digitales.

Desarrolla y mantiene los estándares, aceptados por los principales agentes de esta industria, que permiten la creación y difusión de los contenidos en formato EPub lo que facilita la creación tanto de dispositivos, software relacionado y permite una mayor difusión de los contenidos a nivel mundial.

Entre sus objetivos se hallan:

La promoción de la adopción de estándares (EPub,...) entre la industria de la publicación electrónica a partir de distintos medios de difusión.

Ser un punto de encuentro entre creadores de contenidos, desarrolladores de software relacionado, distribuidores y otros miembros de la industria.

Identificar, evaluar, adaptar y recomendar en su caso estándares creados por otras organizaciones relacionadas con la publicación electrónica.

Mediar entre las diferencias de lenguaje, cultura, tipos de lectura con el fin de conseguir el mayor consenso sorteando las barreras del lenguaje, técnicas y de conocimiento.

>Libros electrónicos >IDPF> de EPUB 2 a EPUB 3> 12 de abril de 2014

Epub es el formato estándar para publicación digitales basadas en estándares web.

En realidad es un sitio web comprimido que permite la distribución en un solo formato de distintos recursos de contenido tales como XHTML, CSS, SVG, HTML5, imágenes y otros recursos.

Permite así producir y distribuir una publicación digital simple (en un solo archivo) que puede distribuirse mundialmente y ser utilizada en todos los dispositivos (E-Readers, Ordenadores, Tablets, Smartphones) que cumplan las especificaciones establecidas en cuanto a EPUB se refiere y que emanan de IDPF.

En la actualidad la versión del formato EPUB más extendida y utilizada es el EPUB 2.0.1 aprobada en 2010.

No obstante, la versión más actual, no soportada por todos los dispositivos pero sin duda el futuro de este estándar, es el EPUB 3.0.1 que incluye video y audio y que está siendo implementada por varios fabricantes.

EPUB 3.0 consta de las siguientes especificaciones:

EPUB Publications 3.0 (Publications3.0) Define el nivel semántico de la publicación y los requisitos de conformidad de los EPUB.

EPUB Content Documents 3.0 (ContentDocs3.0). Define las características de XHTML, SVG y CSS que han de cumplir para ser usados en el contexto de las publicaciones en formato EPUB.

EPUB Open Container Format 3.0 (OCF3.0) Define el formato de fichero y el modo de procesado para encapsular el conjunto de recursos relacionados en un fichero único contenedor EPUB (ZIP).

EPUB Media Overlays 3.0 (MediaOverlays3.0) Define en formato y modo de procesado para la sincronización de textos y audios.

Estas nuevas especificaciones mejoran las capacidades del formato permitiendo soportar más requerimientos de las publicaciones, entre las que destacan maquetaciones más complejas, maquetaciones fijas, mejoras en la disposición y manejo de las fuentes tipográficas, inclusión de audio y video, mayor interactividad ,etc

>Aspectos funcionales y de interactividad en productos multimedia > 27 de abril de 2014

En los diseños previos se deben recoger de forma clara y concisa los **aspectos funcionales** y los **elementos de interactividad** del producto multimedia (páginas, pantallas, escenarios, slides,...).

Los **aspectos funcionales** comprenden:

- la supuesta eficacia del producto para conseguir los objetivos previstos, (DESEMPEÑO)
- su facilidad de instalación y uso (USABILIDAD)
- y su versatilidad (en cuanto a adaptación a los distintos usuarios, escalabilidad, etc.) (DISPONIBILIDAD, NAVEGABILIDAD)
-

Aplica por lo tanto a la interfaz (definida mediante elementos estáticos), la navegación, el diseño del árbol de contenidos así como a los distintos sistemas de mensajes y ayudas.

Por lo que respecta a los **elementos de interactividad** del producto multimedia se ha de establecer:

- la navegación dinámica y acceso ayudas (botones, hipervínculos, transiciones)
- el seguimiento de los usuarios y el control de todos los elementos

>Sobre interactividad > 16 de mayo de 2014

Es usuario ya hace tiempo que dejó de ser pasivo, antes al contrario, necesita interactuar con los distintos contenidos que se le presentan de tal manera que es él, el usuario quien en cierta medida tiene la ilusión del control.

Digo ilusión porque en buena medida y en según que productos, el autor o equipo de autores tiene que diseñar el producto de tal manera que el usuario complete un itinerario básico que permita obtener el máximo al producto.

Me explico, y parto de la base de que todo está inventado, en las grandes superficies y en los centros comerciales en general, todos los usuarios disponemos de un supuesto control total sobre nuestras actuaciones (si quiero comprar compro y si no no!).

No obstante es bien sabido por el común de los mortales algunas (no todas) de las diferentes técnicas que se usan para conseguir que el usuario realice determinados recorridos con preferencia (inconscientemente) y disponga de más probabilidad de comprar determinados productos (que habrán pagado por ello) y todo ello a base del empleo de técnicas basadas en la sociología y psicología social así como en otras disciplinas relacionadas.

Los desarrolladores de interactividad en los productos multimedia debe en estudiar con detenimiento estas esas técnicas ya contrastadas con el tiempo y aplicarlas con las adaptaciones pertinentes a tales productos.

Ciertamente en muchos de los productos la introducción de interactividad aunque sea a nivel básico supone para el usuario una experiencia más grata en cuanto a su relación con el producto, más aun si pensamos en los jóvenes, nativos tecnológicos...

> Parámetros de control de calidad de los productos editoriales multimedia > square > Calidad aplicada al producto software > 25 de mayo de 2014

Como quiera que los productos editoriales multimedia se vinculan en mayor o menor medida a productos de software. Presentamos a continuación la familia de normas de referencia en lo relacionado con la calidad del software.

ISO/IEC 25000:2014

Systems and software engineering — Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) — Guide to SQuaRE.

ISO/IEC 25000, más conocida como SQuaRE (Software Product Quality Requirements and Evaluation), es una familia de normas elaboradas para evaluar la calidad del software como producto.

La familia ISO/IEC 25000 procede de la evolución de la normas ISO/IEC 9126, e ISO/IEC 14598. Estas son las partes de esta familia:

Gestión de la calidad

ISO/IEC 25000 – Guide to SQuaRE: modelo, terminología, resumen de las partes, usuarios previstos y partes asociadas, así como los modelos de referencia.

ISO/IEC 25001 – Planning and Management: requisitos y orientaciones para gestionar la evaluación y especificación de los requisitos del software como producto.

Modelo de la calidad

ISO/IEC 25010 – System and software quality models: modelo de calidad para el producto software y para la calidad en uso.

ISO/IEC 25012 – Data Quality model: modelo general para la calidad de los datos, aplicable a datos almacenados de manera estructurada y que forman parte de un Sistema de Información.

Medición de la calidad

ISO/IEC 25020 – Measurement reference model and guide: modelo de referencia de medida de la calidad del producto software.

ISO/IEC 25021 – Quality measure elements: especifica un conjunto recomendado de métricas base y derivadas que puedan ser usadas a lo largo de todo el ciclo de vida del desarrollo del software.

ISO/IEC 25022 – Measurement of quality in use: especifica los parámetros para realizar la medición de la calidad en uso del producto software.

ISO/IEC 25023 – Measurement of system and software product quality: especifica los parámetros para realizar la medición de la calidad de productos y sistemas software.

ISO/IEC 25024 – Measurement of data quality: especifica los parámetros para realizar la medición de la calidad de datos.

Requisitos de la calidad

ISO/IEC 25030 – Quality requirements: recomendaciones para realizar la especificación de los requisitos de calidad del producto software.

Evaluación de la calidad

ISO/IEC 25040 – Evaluation reference model and guide: modelo de referencia general para la evaluación considerando las entradas al proceso de evaluación, las restricciones y los recursos necesarios para obtener las correspondientes salidas.

ISO/IEC 25041 – Evaluation guide for developers, acquirers and independent evaluators: requisitos y recomendaciones para la implementación práctica de la evaluación del producto software desde el punto de vista de desarrolladores, adquirentes y evaluadores independientes.

ISO/IEC 25042 – Evaluation modules: documentación, estructura y contenido que se debe utilizar a la hora de definir los módulos de evaluación.

ISO/IEC 25045 – Evaluation module for recoverability: módulo para la evaluación de la subcaracterística Recuperabilidad (Recoverability)

> Parámetros de control de calidad de los productos editoriales multimedia > square > Check list de valoración de la calidad en el producto editorial multimedia > 8 de junio de 2014

Los aspectos de control de la calidad de los productos editoriales multimedia deben comprender la valoración de aspectos funcionales y de desempeño, rendimiento, compatibilidad y portabilidad, usabilidad, fiabilidad, seguridad y sostenibilidad.

SOBRE LA EVALUACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD Y DESEMPEÑO

El producto....

- ¿Está completo? ¿Transmite los contenidos adecuadamente?
- ¿Es el correcto? ¿Es la mejor alternativa?
- ¿Es el adecuado para los contenidos vehiculados?

SOBRE SU RENDIMIENTO

El producto...

- ¿Utiliza adecuadamente los recursos disponibles?
- ¿Su rendimiento se ajusta a lo que se pretende?
- ¿Resistirá el paso del tiempo? ¿En qué medida?

SOBRE SU COMPATIBILIDAD Y PORTABILIDAD

El producto...

- ¿Es compatible con las distintas tecnologías? Mac, Pc, tablets, smartphones,...
- ¿Se instala fácilmente?
- ¿Es manejable?
- ¿Requiere portabilidad?
- ¿Es adaptable para ser portable?

SOBRE SU USABILIDAD

El producto...

- ¿Se entiende? ¿Es accesible? ¿Es atractivo para el público potencial?
- ¿Se aprende a usar con facilidad? ¿En todas sus variantes?
- ¿Su uso es “amigable”?
- ¿Está protegido frente a errores del usuario?

SOBRE SU FIABILIDAD

El producto...

- ¿Está preparado para posibles fallos?
- ¿Estará disponible?
- ¿Dispone de capacidad de recuperación?

SOBRE SU SEGURIDAD

El producto...

- ¿Es original?
- ¿Gestiona adecuadamente los aspectos de confidencialidad?
- ¿Está protegido ante potenciales ataques?
- ¿Provoca rechazo en el usuario debido a exceso de seguridad?
- ¿Es responsable y seguro socialmente?

SOBRE SU SOSTENIBILIDAD

El producto...

- ¿Es modular? ¿Permite su adaptación y crecimiento?
- ¿Permite su análisis?
- ¿Puede ser reutilizado?
- ¿Puede ser modificado?
- ¿Puede ser probado?

> LAS 10 REGLAS DE USABILIDAD DE JAKOB NIELSEN > 26 de junio de 2014

1. Información sobre el estado del sistema:

El sistema debe informar a los usuarios de lo que está ocurriendo, mediante mecanismos de feedback y en un tiempo razonable.

2. Conexión clara entre el sistema y el mundo real:

El sistema debe comunicarse con los usuarios con palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Se ha de seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

3. Control del usuario y libertad de actuación:

El sistema debe incluir mecanismos de salida o retroceso perfectamente visibles y entendibles. Salida hacia el menú principal en un solo paso o retroceso con pasos atrás. Lo mismo para las acciones de rehacer.

4. Consistencia y estándares:

Uso de estándares para construir. Consistencia en la relación del usuario con el sistema. Empleo de convenciones ya testadas y exitosas en la comunicación.

5. Prevención de errores:

Tener en cuenta y evitar errores desde las fases iniciales del proyecto.

6. Reconocimiento inmediato:

Poner visibles y reconocibles objetos, acciones y opciones. Evitar que el usuario deba recordar la información que se le proporciona en una parte del producto para continuar. Las instrucciones de como usar el sistema deben estar a la vista o ser fácilmente accesibles.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso:

Se deben establecer mecanismos para que los usuarios puedan adaptar el sistema para usos frecuentes y/o en función de sus intereses.

8. Diseño limpio, estética sencilla. Menos es más:

Evitar información irrelevante o redundante. Este tipo de información compite con la información relevante y afecta (negativamente) a su visibilidad.

9. Proporcionar ayudas para reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:

Mensajes de error claros y simples. Indicar de forma precisa el problema. Proporcionar ayudas para la solución.

10. Ayuda y documentación:

La ayuda y documentación debe ser sencilla, concreta, accesible y fácil de encontrar.