



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación”

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN 2D Y 3D

Código: IMS076_3

NIVEL: 3



1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



1. Construir y representar los dibujos, modelos y/escenarios para la realización de la animación basándose en los datos facilitados en los bocetos y diseños originales así como en el 'storyboard'.

- 1.1 Las primitivas básicas se modelan y se aplican las deformaciones de las mallas generando los modelos necesarios que se especifican en el guión o en el 'storyboard', a partir de una referencia grafica en pantalla o en los diseños originales.
- 1.2 Los modelos sujetos a deformaciones se seccionan considerando los posibles pliegues que pueden ser generados en sus diferentes poses.
- 1.3 Las diferentes expresiones o cambios de forma en los modelos ('morph') se preparan, etiquetándolas y clasificándolas según las exigencias del 'storyboard'.
- 1.4 Los modelos y representaciones se guardan y catalogan atendiendo a las indicaciones definidas en la producción en sus diferentes versiones.

2. Crear las estructuras de huesos necesarias para posibilitar el movimiento y expresividad de los distintos modelos o elementos sujetos a deformaciones.

- 2.1 Las estructuras o esqueletos se crean definiendo la jerarquía, el tamaño de los huesos y los ejes de rotación para que se ajusten al máximo a la piel del mismo, permitiendo la deformación de las mallas y creando las distintas poses y expresiones definidas en el proyecto.
- 2.2 Los controles para la manipulación de los modelos se crean en las principales articulaciones del esqueleto y en los elementos faciales facilitando la creación de movimientos y expresiones.
- 2.3 Las diferentes partes de la geometría y piel del personaje se manipulan definiendo el grado de atracción de cada uno de los huesos de los que se compone la estructura.
- 2.4 Las deformaciones de la geometría se comprueban realizando pequeños movimientos con cada una de las articulaciones y elementos expresivos, con el fin de que sea correcta y coherente, efectuando los ajustes necesarios exigidos por el 'storyboard'.

3. Generar y aplicar las texturas y colores a los elementos constitutivos de la animación considerando los bocetos, los diseños originales, el storyboard y las indicaciones recibidas.

- 3.1 La geometría de los diferentes modelos se despliega sobre un plano ('unwrap'), posibilitando el coloreado de las distintas zonas que la componen.
- 3.2 El coloreado manual o con software de pintado se efectúa y se generan las texturas de los elementos con el software adecuado de creación gráfica, o se recuperan de las bibliotecas correspondientes, considerando las especificaciones de la carta de color y las especificaciones del guion.
- 3.3 Las texturas de los modelos se aplican a través de materiales y se ajustan los parámetros de color, brillo, auto iluminación, transparencia,



relieve, y movimiento (si la textura fuese dinámica) adecuándolas a los volúmenes 3D y a las necesidades dramáticas del proyecto.

- 3.4 La calidad y la coherencia del pintado y de las texturas se comprueban en las diferentes posiciones contrastándolas con el 'layout' a partir de 'renders' previos.
- 3.5 Los modelos finales y representaciones definitivas se guardan, catalogándolas según las indicaciones definidas en la producción en sus diferentes versiones.
- 3.6 Las imágenes, mapas de texturas y fuentes videográficas se ordenan y catalogan para su utilización en el proyecto, anotando las referencias adecuadas para su utilización por parte del equipo y realizando copias de trabajo de todo el material referenciado para evitar posibles pérdidas de información.

4. Componer los elementos en el espacio según lo especificado en el 'storyboard' y los diseños originales.

- 4.1 Los elementos constitutivos de la escena, sean dibujos u objetos, se determinan e interpretan para recuperarlos desde los ficheros generados o desde la biblioteca, ubicándolos en la escena a partir de los datos extraídos del 'storyboard' y diseños de planta originales
- 4.2 Los elementos generados por los modeladores se integran en el espacio colocando las luces y las cámaras necesarias determinadas en el guion y 'storyboard'.
- 4.3 Las propiedades de los modelos se recomponen y ajustan a partir de 'renders' parciales según la necesidad de control, guardándose la escena en los ficheros adecuados.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata, en su caso, deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita.

1. Ilustración.

- Análisis y representación de formas simples y complejas. El espacio compositivo.
- La línea, el contorno, el trazo sensible.
- El apunte al natural.
- La composición. Su valor expresivo. Equilibrio. Tensión. Peso. Dirección. Espacio: físico y perceptual.
- Las texturas y su valor expresivo
- Estrategias compositivas.
- El dibujo en perspectiva. Sistemas de representación espacial.
- Dibujo de retentiva.



- Dibujo de movimiento.
- Dibujo mnemotécnico.
- Interpretación de la forma. Proyección de la personalidad.
- Materiales e instrumentos.
- Anatomía.

2. Color.

- Teoría y técnica del color.
- Píxel, resolución.
- Profundidad de color.
- Tipología de ficheros y archivos.

3. Modelado.

- Volumen.
- Expresión de la forma.
- Geometría descriptiva.
- Primitivas, mallas 'polyeditables' y 'nurbs'.
- Partículas.
- Esqueletos y estructuras.
- Herramientas tecnológicas.
- Composición en 3D y proporción.
- Ambientación.
- Modificadores.
- Mecánica.
- Pesos.

4. Texturizado.

- Reflexión
- Refracción.
- Relieve.
- Desplazamiento.
- Propiedades de la luz: Ambiental, difusa, especular.
- Autoiluminación.
- Brillo.
- Fresnel.

5. Componentes y propiedades de la luz.

- Intensidad. Densidad. Color y tamaño.
- Proyecciones.
- Tipos de iluminación: luz suave, dura.
- Luz volumétrica.
- Luz ambiental.
- Sombras.

6. 'Rigging'.

- Huesos.
- Jerarquía.



- Cinemáticas: Directa e Inversa.
- Vínculos.
- Uniones rotativas.
- Controladores de animación.

c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”.

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Aprender nuevos conceptos o procedimientos y aprovechar eficazmente la formación utilizando los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la actividad.
- Finalizar el trabajo atendiendo a criterios de idoneidad, rapidez, economía y eficacia.
- Mantener el área de trabajo con el grado apropiado de orden y limpieza.
- Demostrar la creatividad propia en el desarrollo del trabajo.
- Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias.
- Comunicarse eficazmente con las personas adecuadas en cada momento, respetando los canales establecidos.

1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la “UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación”, se tiene una situación profesional/es de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.2.1. Situación profesional de evaluación.



a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata demostrará la competencia requerida para modelar, texturizar e iluminar una figura con formas humanas elementales (cabeza, tórax, abdomen, cadera y extremidades articuladas) a partir de primitivas básicas, integrándola en un entorno interior con ventanas y otras fuentes de luz artificial que incluirá un mobiliario con el que la figura pueda interactuar. Siguiendo especificaciones del guión técnico, storyboard y diseños proporcionados. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Modelar las primitivas básicas, aplicando las deformaciones de las mallas necesarias para generar la figura y los elementos del entorno según especificaciones del storyboard.
2. Construir el esqueleto adaptado a las formas de la figura, parametrizando los ejes de rotación de los objetos y la jerarquía de los mismos.
3. Crear las texturas especificadas, aplicándolas a la figura y al entorno en el que se encuentra.
4. Configurar las luces y sombras según las especificaciones de iluminación requeridas.
5. Renderizar, al menos, dos encuadres especificados en el storyboard.
6. Catalogar los modelos y representaciones siguiendo las indicaciones definidas en la producción.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de un proyecto de modelado que incluya como mínimo los siguientes documentos: hojas de modelos, bocetos, diseños, y storyboard.
- Se dispondrá de equipamientos, productos específicos y ayudas técnicas requeridas por la situación profesional de evaluación.
- Se comprobará la capacidad del candidato o candidata en respuesta a contingencias.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.



Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

| <i>Criterios de mérito</i> | <i>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</i> |
|--|--|
| <i>Eficacia en el modelado de las primitivas básicas aplicando las deformaciones de las mallas para generar los modelos.</i> | <ul style="list-style-type: none">- Elección de las primitivas básicas a partir de las cuales trabajar, según especificaciones de los bocetos.- Elección de las técnicas de deformación de mallas requeridas.- Similitud de los modelos con los bocetos proporcionados en la documentación de referencia. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala A.</i></p> |
| <i>Rigor en la construcción del esqueleto para articular la figura.</i> | <ul style="list-style-type: none">- Adaptación del esqueleto a la geometría del modelo.- Parametrización de los ejes de rotación de los huesos y modelos.- Creación de la cinemática inversa de los huesos según especificaciones.- Vinculación de la malla del modelo al esqueleto creado. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p> |
| <i>Precisión en la creación y aplicación de las texturas necesarias.</i> | <ul style="list-style-type: none">- Elección del tipo de material según las especificaciones de la documentación de referencia.- Uso de los distintos mapas que componen el material .- Uso de coordenadas de mapeado. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala C.</i></p> |
| <i>Exactitud en la colocación y configuración de las luces y sus sombras.</i> | <ul style="list-style-type: none">- Elección del tipo de luz según especificaciones de la documentación de referencia.- Parametrización de las propiedades de las luces.- Ubicación de las luces artificiales interiores y de la luz natural exterior y su entrada por las ventanas.- Respuesta de los materiales a las luces colocadas.- Parametrización de las luces para la proyección de |



| | |
|---|--|
| | <p>sombras realistas.</p> <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala D.</i></p> |
| <p><i>Eficacia en el renderizado de encuadres.</i></p> | <ul style="list-style-type: none">- Encuadre de las imágenes.- Parametrización del formato, resolución y tamaño de las imágenes. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala E.</i></p> |
| <p><i>Rigor en el archivado y catalogación de los modelos y representaciones.</i></p> | <ul style="list-style-type: none">- Nomenclatura de los archivos.- Guardado de los archivos. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala F.</i></p> |
| <p><i>Cumplimiento del tiempo establecido en función del empleado por una o un profesional.</i></p> | <p><i>El umbral de desempeño competente permite una desviación del 25% en el tiempo establecido.</i></p> |

Escala A

| | |
|---|---|
| 5 | <p><i>Los modelos resultantes son exactamente iguales a los bocetos proporcionados, creados a partir de las primitivas básicas y las técnicas de deformación de mallas que permiten el mayor nivel de detalle y con la menor carga poligonal.</i></p> |
| 4 | <p><i>Los modelos resultantes son prácticamente iguales a los bocetos proporcionados, creados a partir de las primitivas básicas y las técnicas de deformación de mallas que permiten un gran nivel de detalle.</i></p> |
| 3 | <p><i>Los modelos resultantes son similares a los bocetos proporcionados, creados a partir de las primitivas básicas y las técnicas de deformación de mallas que producen modelos con un bajo nivel de detalle.</i></p> |
| 2 | <p><i>Los modelos resultantes no son similares a los bocetos proporcionados y se han creado a partir de las primitivas básicas y las técnicas de deformación de mallas que producen modelos con un bajo nivel de detalle.</i></p> |
| 1 | <p><i>No se han creado los modelos solicitados.</i></p> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

| | |
|---|---|
| 5 | <i>El modelo queda totalmente preparado para su animación posterior, siendo posible colocarlo con facilidad en todas las posiciones solicitadas en el storyboard por una cinemática inversa de su esqueleto perfectamente configurada y parametrizada. La malla del modelo queda bien vinculada a los huesos sin que se produzca ninguna deformación extraña en ninguna de las posibles posturas del esqueleto.</i> |
| 4 | <i>El modelo queda totalmente preparado para su animación posterior, siendo posible colocarlo en todas las posiciones solicitadas en el storyboard por una cinemática inversa de su esqueleto perfectamente configurada y parametrizada. La malla del modelo queda bien vinculada a los huesos sin que se produzca ninguna deformación extraña en ninguna de las posturas solicitadas en el storyboard.</i> |
| 3 | <i>El modelo queda preparado para su animación posterior, siendo posible colocarlo en todas las posiciones solicitadas en el storyboard por una cinemática inversa de su esqueleto perfectamente configurada y parametrizada, pero la malla del modelo no está bien vinculada a los huesos, produciéndose deformaciones extrañas en algunas de las posturas solicitadas en el storyboard.</i> |
| 2 | <i>El modelo no queda preparado para su animación posterior, siendo imposible colocarlo en las posiciones solicitadas en el storyboard por una cinemática inversa de su esqueleto mal configurada y parametrizada. La malla del modelo no está bien vinculada a los huesos, produciéndose deformaciones extrañas al mover alguno de sus huesos.</i> |
| 1 | <i>No se ha creado ningún esqueleto.</i> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala C

| | |
|---|--|
| 5 | <i>Los modelos quedan perfectamente texturizados tal y como se solicita en la documentación de referencia con un uso adecuado de los mapas del material y una perfecta disposición de las coordenadas del mapeado.</i> |
| 4 | <i>Los modelos quedan texturizados como se solicita en la documentación de referencia con un uso adecuado de los mapas del material y una correcta disposición de las coordenadas del mapeado.</i> |
| 3 | <i>Los modelos quedan texturizados de manera similar a los bocetos de referencia pero sin uso de los mapas del material y sin coordenadas de mapeado.</i> |
| 2 | <i>Los modelos quedan texturizados incorrectamente, sin ningún parecido con los bocetos proporcionados.</i> |
| 1 | <i>Los modelos no quedan texturizados en absoluto.</i> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala D

| | |
|---|---|
| 5 | <i>La escena queda iluminada de manera completamente fiel a los bocetos proporcionados, con uso de luces volumétricas, iluminación global, mapas de fotones, radiosidad y luces cáusticas, creando brillos, reflejos y sombras coherentes y realistas en los objetos.</i> |
| 4 | <i>La escena queda iluminada de manera fiel a los bocetos proporcionados, creando brillos, reflejos y sombras coherentes y realistas en los objetos.</i> |
| 3 | <i>La escena queda iluminada de manera similar a los bocetos proporcionados, pero sin brillos, reflejos ni sombras coherentes y realistas en los objetos.</i> |
| 2 | <i>La iluminación de la escena no se asemeja en nada a los bocetos proporcionados.</i> |
| 1 | <i>No se ha creado ningún tipo de iluminación.</i> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala E

| | |
|---|---|
| 5 | <i>El encuadre de las imágenes renderizadas se corresponde exactamente con los encuadres indicados en el storyboard, y tienen el formato, la resolución y el tamaño solicitado.</i> |
| 4 | <i>Las imágenes renderizadas presentan encuadres similares a los solicitados en el storyboard, y tienen el formato, la resolución y el tamaño solicitados.</i> |
| 3 | <i>Las imágenes renderizadas presentan encuadres similares a los solicitados en el storyboard, pero no tienen el formato, la resolución y el tamaño solicitados.</i> |
| 2 | <i>Las imágenes renderizadas presentan encuadres distintos a los solicitados y no tienen el formato, la resolución y el tamaño solicitados.</i> |
| 1 | <i>No se han renderizado imágenes de ningún tipo.</i> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala F

| | |
|---|---|
| 5 | <i>Los archivos que contienen los modelos y la escena están correctamente guardados en las ubicaciones solicitadas y catalogados con una nomenclatura coherente y que permite su fácil identificación para uso posterior. Se ha realizado copia de seguridad en otra unidad de memoria alternativa.</i> |
| 4 | <i>Los archivos que contienen los modelos y la escena están correctamente guardados en las ubicaciones solicitadas y catalogados con una nomenclatura coherente y que permite su fácil identificación para su uso posterior.</i> |
| 3 | <i>Los archivos que contienen los modelos y la escena están correctamente guardados en las ubicaciones solicitadas pero no han sido catalogados con una nomenclatura coherente y que permita su fácil identificación para uso posterior.</i> |
| 2 | <i>Los archivos que contienen los modelos y la escena no están correctamente guardados en las ubicaciones solicitadas ni catalogados con una nomenclatura coherente y que permita su fácil identificación para uso posterior.</i> |
| 1 | <i>Los archivos que contienen los modelos y la escena no se han guardado.</i> |



Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

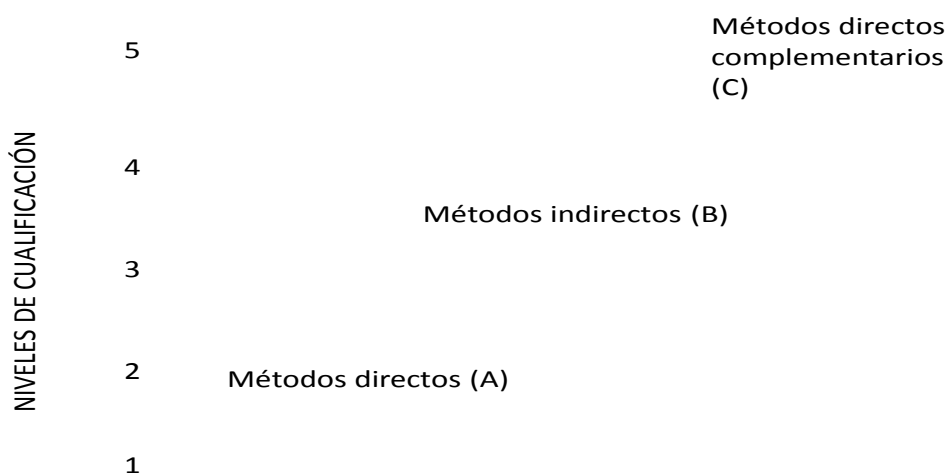
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
 - Observación en el puesto de trabajo (A).
 - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
 - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
 - Pruebas de habilidades (C).
 - Ejecución de un proyecto (C).
 - Entrevista profesional estructurada (C).
 - Preguntas orales (C).
 - Pruebas objetivas (C).



MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores.

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en el proceso de modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional



estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.

- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un/a profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado.
- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo



de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.

- h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:
- La disposición de una estación de trabajo equipada con hardware específico para modelado 3D, conexiones de red, monitorización y periféricos y la documentación técnica relativa a los equipos y productos empleados (especificaciones técnicas, manuales de software y hardware).
 - La existencia de los materiales específicos requeridos por la situación profesional de evaluación: software de ofimática de uso generalizado, software de dibujo y tratamiento fotográfico, software profesional de modelado y composición 3D, cables de conexión de red, audio y vídeo, soportes de almacenamiento externo, entre otros.
- i) Se recomienda solicitar al candidato demostrar el conocimiento de distintas técnicas para realizar alguna de las actividades, valorando positivamente la flexibilidad y la facilidad de tomar distintos caminos para llegar al mismo fin.