



## **GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA**

**“UC0936\_3: Diseñar el producto editorial multimedia”**

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE  
PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

**Código: ARG293\_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 UC0936\_3: Diseñar el producto editorial multimedia.

### 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 diseñar el producto editorial multimedia, 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. Establecer la arquitectura más adecuada para desarrollar el producto editorial multimedia, de acuerdo con las especificaciones, proponiendo alternativas si es necesario.**

- 1.1 Las valoraciones sobre las arquitecturas de software, de hardware y de red necesarias para el desarrollo del producto editorial multimedia se definen, justificando su adecuación de acuerdo con las especificaciones dadas.
- 1.2 Las decisiones sobre la arquitectura elegida para el desarrollo del producto se razonan y se justifican en un documento de referencia.
- 1.3 Las exigencias del producto en relación con la arquitectura de información se analizan, recogiénolas por escrito de forma coherente con las especificaciones.
- 1.4 Las alternativas propuestas en el documento de referencia para el desarrollo del producto se revisan comprobando que son viables, cumplen satisfactoriamente las especificaciones del encargo y muestran claramente las diferencias para poder seleccionar una de ellas.

**2. Crear y seleccionar elementos gráficos para incorporarlos al producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los principios de la teoría del diseño.**

- 2.1 Los elementos gráficos del producto editorial multimedia se seleccionan considerando la tipología del producto -página Web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros- y los principios de la teoría del diseño gráfico -proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo-.
- 2.2 Los textos que se integran en las pantallas se seleccionan considerando: fuentes o familias tipográficas, estilos, proporciones, cuerpos, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos, huérfanas, viudas y otros.
- 2.3 El desarrollo creativo de los elementos gráficos se efectúa aplicando los requisitos de percepción visual y legibilidad -dimensiones, cuerpo de los textos, contrastes de color, hábitos de lectura, y otros.
- 2.4 El desarrollo creativo de los elementos gráficos se ajusta a los requerimientos del producto multimedia, mediante la aplicación de los principios de asociación psicológica por proximidad, semejanza, continuidad y simetría material y cultural, y otros.
- 2.5 Los productos multimedia destinados a dispositivos móviles se desarrollan aplicando las características de formato 'líquido' propias de sus pantallas para la elección de cuerpos de texto, tipografías y elementos gráficos.
- 2.6 Los elementos gráficos creados se ajustan siguiendo las especificaciones del encargo del proyecto editorial multimedia.



### **3. Diseñar los bocetos del producto editorial multimedia, para visualizar la estructura del producto mediante pantallas a partir del documento de especificaciones y/o de su libro de estilo.**

- 3.1 Los bocetos previos de navegación del producto editorial multimedia se determinan considerando el documento de especificaciones y/o libro de estilo.
- 3.2 Los bocetos previos de navegación se realizan diseñando las diferentes pantallas que forman el producto editorial multimedia, utilizando los medios informáticos de producción apropiados al producto.
- 3.3 Las recomendaciones del libro de estilo y las especificaciones se consideran en la elaboración de los bocetos previos de presentación de la información, aplicando las normas de calidad oportunas.
- 3.4 Los requisitos de carácter artístico, de comunicación e identidad corporativa se aplican en los bocetos del producto editorial, resolviendo satisfactoriamente los problemas planteados en el encargo del producto.
- 3.5 Los elementos gráficos creados o preexistentes se integran en las pantallas de los bocetos ajustándose a las especificaciones técnicas establecidas.
- 3.6 Los elementos de navegación, interacción y funcionalidad se determinan en el boceto utilizando rasgos sin detallar a partir de las especificaciones técnicas.
- 3.7 Los bocetos alternativos, debidamente diferenciados entre sí se presentan al cliente posibilitando la selección y posible aceptación de alguna de las propuestas por parte del mismo.
- 3.8 Los trabajos de diseño se realizan cumpliendo la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

### **4. Determinar los elementos multimedia necesarios para obtener el producto editorial, teniendo en cuenta los bocetos elaborados y ajustándose a las especificaciones establecidas.**

- 4.1 Los elementos multimedia requeridos para el producto editorial se identifican a partir de los bocetos previos considerando la determinación de los elementos multimedia y las especificaciones del encargo.
- 4.2 Los textos, fotografías, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos, animaciones entre otros, se determinan a partir de las especificaciones y del tipo concreto de producto editorial digital de que se trate: libro electrónico o publicación sobre Internet.
- 4.3 Los elementos multimedia necesarios se seleccionan de archivos digitales y bases de datos manteniéndolos disponibles para su uso y teniendo en cuenta los aspectos legales de su uso.
- 4.4 Los elementos multimedia que no están disponibles se recogen en una propuesta alternativa contemplando su sustitución o su encargo.



## **b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.**

La persona candidata deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC0936\_3: Diseñar el producto editorial multimedia**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita.

### **1. Arquitecturas de productos editoriales multimedia.**

- Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia.
- Estructura de los datos y de la información a tratar.
- Estructura y selección de software a utilizar.
- Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario.
- Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo.
- Estándares de arquitectura.
- Arquitecturas de red.
- Arquitecturas software.
- Arquitecturas hardware.
- Arquitecturas de información.
- Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad.
- Formato de archivos y almacenamiento.

### **2. Diseño de productos editoriales multimedia.**

- Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.
- Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas.
- Principios básicos y fundamentos creativos del diseño gráfico.
- Bocetos de productos editoriales multimedia.
- La navegación en productos editoriales multimedia.
- Uso de herramientas de definición de esquemas.
- Estándares de calidad.
- Normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

### **3. Diseño gráfico de pantallas.**

- Fundamentos de diseño gráfico.
- Principios de asociación psicológica.
- La imagen como elemento de comunicación.
- El color. Simbolismo asociado a los colores.
- Aspectos básicos del diseño gráfico: percepción y tecnología.
- Uso de herramientas informáticas de diseño gráfico.
- El texto y su codificación.
- La tipografía. Estilos y características.



- Características técnicas y de legibilidad de las tipografías.
- Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.
- Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas.
- 

#### **4. Diseño de los bocetos del producto editorial multimedia.**

- Técnicas de análisis y realización de bocetos.
- Principios del diseño de interfaces.
- Diseño conceptual.
- Diseño centrado en el usuario.
- Definición de una interfaz.
- Arquitectura de información.
- Wireframes y plantillas.

#### **5. Elementos multimedia en productos editoriales.**

- Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros.
- Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros, incluyendo formatos, tamaños y dimensiones espaciales y temporales.
- Localización de los archivos de objetos multimedia.
- Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia.
- Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.

#### **6. Descripción funcional de un producto editorial multimedia.**

- Definición de una descripción funcional.
- Diseño de la interacción.
- Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de programación.
- Integración de funcionalidades en los productos editoriales multimedia.

#### **7. Derechos legales de uso de contenidos multimedia.**

- Normativa aplicable sobre la propiedad intelectual.
- Definición de los derechos legales de uso.
- Tipos de derechos legales de uso.
- Los derechos de uso de contenidos multimedia.
- Gestión de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.
- Documentación de los derechos de uso de contenidos multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de gestión de contenidos multimedia.



### **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:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Demostrar interés por el conocimiento amplio de la organización y sus procesos.
- Adaptarse a la organización, a sus cambios organizativos y tecnológicos así como a situaciones o contextos nuevos.
- Demostrar flexibilidad para entender los cambios.
- Respetar los procedimientos y normas internas de la organización.

## **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 UC0936\_3: Diseñar el producto editorial multimedia. Se tienen una situación profesional 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 debe demostrar la competencia requerida para elaborar un boceto (o wireframe) de una página web de un producto editorial establecido, a partir de unas especificaciones



técnicas dadas. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Diseñar el boceto de la página web
2. Seleccionar los elementos multimedia requeridos.

**Condiciones adicionales:**

- Se dotará al candidato de un documento de especificaciones técnicas del producto, en el que constará información relativa a la intencionalidad del producto editorial, requisitos y objetivos establecidos por la empresa, formato de la obra y el número total de elementos multimedia previstos, así como su autoría.
- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.

**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:



<b>Criterios de mérito</b>	<b>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</b>
<i>Rigor en el diseño del boceto de la página Web.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecimiento de los elementos fundamentales de usabilidad.</li> <li>- Diseño manual o a través de una herramienta informática del wireframe o plantilla de definición funcional.</li> <li>- Adecuación al documento de especificaciones técnicas y al libro de estilo.</li> </ul> <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A</i></p>
<i>Idoneidad del material multimedia seleccionado.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección de los elementos multimedia.</li> <li>- Adecuación de los derechos de explotación de las imágenes.</li> <li>- Compatibilidad técnica de los elementos multimedia.</li> <li>- Redacción de un documento descriptivo.</li> </ul> <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>

## Escala A

5	<p><i>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora un wireframe de la pantalla de inicio de la página web por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo todos los elementos relacionados con el diseño de información, la navegación y el diseño de la interfaz. Respeta la consistencia y la uniformidad de los contenidos. Aplica los requerimientos de carácter artístico, de comunicación y de imagen corporativa. Se adecúa a los requerimientos técnicos y comerciales, así como a las especificaciones del libro de estilo. Elabora los bocetos con creatividad aplicando las normas de calidad oportunas.</i></p>
4	<p><b>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo todos los elementos relacionados con el diseño de información, la navegación y el diseño de la interfaz. Respeta la consistencia y la uniformidad de los contenidos. Aplica los requerimientos de carácter artístico, de comunicación y de imagen corporativa. Se adecúa a los requerimientos técnicos y comerciales, así como a las especificaciones del libro de estilo. Elabora los bocetos aplicando las normas de calidad oportunas.</b></p>
3	<p><i>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora manualmente un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo dos de los siguientes elementos: los relacionados con el diseño de información, con la navegación o el diseño de la interfaz. Respeta la consistencia y la uniformidad de los contenidos. Se adecúa completamente a los requerimientos técnicos y comerciales.</i></p>

2	<i>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora manualmente un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, no recoge los elementos relacionados con el diseño de información, con la navegación o el diseño de la interfaz.</i>
1	<i>Elabora manualmente un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo al menos uno de los siguientes elementos: los relacionados con el diseño de información, con la navegación o el diseño de la interfaz.</i>

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

## Escala B

5	<i>Selecciona 3 elementos multimedia de diferente tipología: 1 animación 2D o 3D, 1 vídeo y 1 interactividad) para ilustrar la página inicial de la web, a partir de los bocetos y teniendo en cuenta los derechos de explotación y la compatibilidad técnica de los ficheros. Contempla la normativa sobre ilustración establecida en el documento de especificaciones técnicas y se adecúa totalmente al lenguaje e intencionalidad de la obra. Elabora un documento en el que describe los procedimientos y criterios utilizados en la selección.</i>
4	<b><i>Selecciona 3 elementos multimedia de diferente tipología: 1 animación 2D o 3D, 1 vídeo y 1 interactividad) para ilustrar la página inicial de una web, a partir de los bocetos teniendo en cuenta, como mínimo, los derechos de explotación y la compatibilidad técnica de 2 de los ficheros. Contempla la normativa sobre ilustración establecida en el documento de especificaciones técnicas y se adecúa totalmente al lenguaje e intencionalidad de la obra. Elabora un documento en el que describe los procedimientos y criterios utilizados en la selección.</i></b>
3	<i>Selecciona 3 elementos multimedia de diferente tipología: 1 animación 2D o 3D, 1 vídeo y 1 interactividad) para ilustrar la página inicial de una web, a partir de los bocetos, teniendo en cuenta, como mínimo, los derechos de explotación y la compatibilidad técnica de 1 de los ficheros..</i>
2	<i>Selecciona entre 2 y 3 elementos multimedia de diferente tipología (animaciones 2D o 3D, vídeos e interactividades) para ilustrar la página inicial de una web. No contempla los derechos de explotación o no tiene en cuenta la compatibilidad técnica de los ficheros. No considera la normativa sobre ilustración establecida en el documento de especificaciones técnicas.</i>

1

*Selecciona 1 elemento multimedia (animaciones 2D o 3D, vídeos e interactividades) para ilustrar la página inicial de una web.*

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

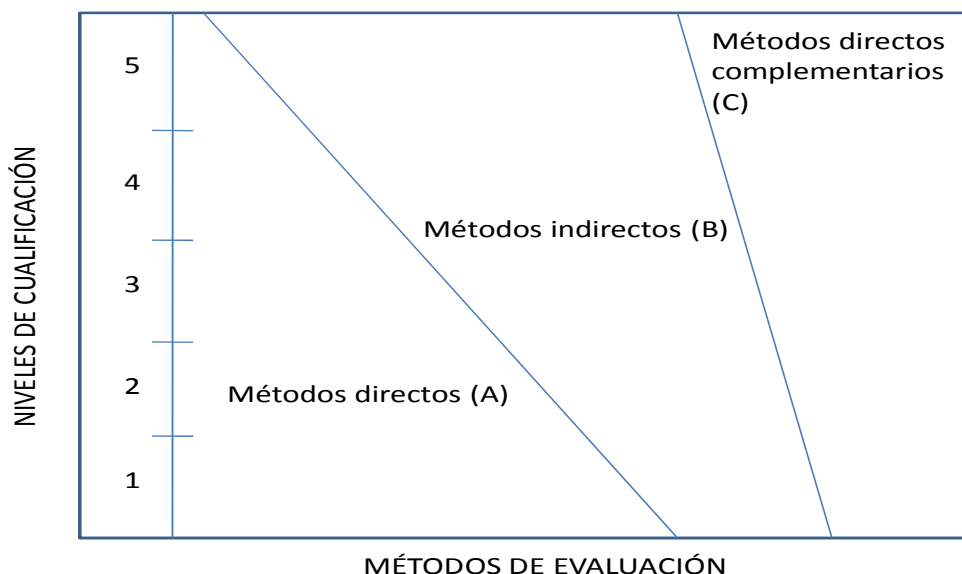
## **2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS**

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).



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 diseñar el producto editorial multimedia, 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. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales, en su caso, requeridas.



- 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:

- Para la elaboración de las dos actividades planteadas en la SPE se requerirá de un ordenador PC o Mac con conexión a Internet, de un software de diseño de wireframes (Omnigraffle, Axure, Just in mind O Balsamiq Mockups, entre otros), un software que permita la lectura de documentos en formato PDF, de un procesador de textos y de un editor de imágenes.
- Así mismo, se recomienda aportar al candidato la siguiente documentación y material requeridos para elaborar las dos actividades:
- Poner a disposición del candidato una ficha de requerimientos comerciales y de distribución de la obra, en la que se especificará, entre otros: el mercado objetivo (target) de cliente al que va destinada la obra, el ámbito geográfico de distribución y el número estimado de ejemplares a producir en un año.



- Para la evaluación de la situación profesional se propone que la selección de los recursos multimedia contemple:
  - Seleccionar 3 elementos multimedia (animaciones 2D o 3D, vídeos e interactividades) procedentes de un banco de elementos multimedia
  - Determinar sus características y formato requeridos.