



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos”

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Código: IMS295_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 UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

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 la definición de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, 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. Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.

- 1.1 Los objetivos comunicativos, funcionales y formales, y las especificaciones del proyecto a desarrollar se determinan considerando el catálogo de requisitos y un conjunto de modelos iniciales de alto nivel.
- 1.2 Las características del producto referentes a género, estilo narrativo y gráfico y plazos, se determinan atendiendo a los objetivos fijados por el cliente.
- 1.3 El catálogo de requisitos se completa analizando y valorando cualquier otra información relevante: contenidos o fuentes originalmente disponibles en otros medios o soportes, libro de estilo, manual de identidad corporativa, estándares, normativas, entre otros.
- 1.4 El modelo de información relativo a conexiones, interfaces, descripciones, actividades y requisitos, que complementa la documentación de las especificaciones, se realiza analizando las necesidades de información, para conseguir los requisitos generales y los modelos conceptuales.
- 1.5 Las especificaciones de diseño, realización y estándares de documentación, elaborados por los equipos de análisis, diseño y realización, se distribuyen entre los distintos participantes en el desarrollo de proyecto para su manejo, evaluación e interpretación.
- 1.6 Las especificaciones técnicas se definen atendiendo a los requisitos de accesibilidad, compatibilidad e interoperabilidad entre plataformas para minimizar los tiempos de desarrollo y/o mantenimiento, equilibrar calidad/costes y favorecer su uso con distintos navegadores, plataformas o tecnologías.
- 1.7 La arquitectura tecnológica se identifica analizando las capacidades previstas, las especificaciones y los requisitos de carácter técnico, en función de los medios y el tiempo necesarios para su desarrollo e implantación.

2. Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto.

- 2.1 El plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo, y la arquitectura de información seleccionada, se elabora, atendiendo a las limitaciones y consideraciones relativas a los recursos disponibles (técnicos y humanos), plazos y costes.
- 2.2 Los plazos del trabajo se estiman evaluando los riesgos detectados en proyectos anteriores.
- 2.3 Los planes de trabajo, seguimiento, calidad y mantenimiento, se asumen por los distintos participantes en el desarrollo del proyecto junto con el resto de políticas técnicas y de seguridad, directrices de planificación, de gestión de cambios y de gestión de calidad.



- 2.4 Los aspectos logísticos relacionados con el material, salas de reuniones, estándares de documentación, entre otros, se concretan favoreciendo la eficacia del trabajo.
- 2.5 Los convencionalismos, permisos de acceso a la información y sistemas de comunicación entre los equipos de trabajo, se determinan según el grado de participación del personal técnico del proyecto, facilitando la organización de los recursos técnicos y estéticos durante las diferentes fases.

3. Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto.

- 3.1 Las características y componentes de la arquitectura tecnológica de producción, previamente seleccionada, se determinan teniendo en cuenta, el análisis de los recursos disponibles y los requisitos de carácter técnico.
- 3.2 Los parámetros y procedimientos de gestión del proyecto, puesta a punto de equipos y herramientas, conectividad y comunicaciones, aseguramiento de la calidad y seguridad del entorno, se determinan, para optimizar la producción, atendiendo a los criterios de gestión y seguridad de la organización.
- 3.3 El sistema de copias de seguridad, actualizaciones, registro de cambios, control de versiones, estado y traza de su evolución, se determinan garantizando la integridad y disponibilidad de la versión adecuada de los productos, y facilitando su reutilización y/o modificación ante posibles cambios sobre los requisitos iniciales.

4. Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.

- 4.1 Las diferentes fuentes, ya sean texto, gráficos, sonidos, imagen fija o en movimiento, o combinación de éstas, se identifican como módulos de información, a partir de las especificaciones, garantizando su integridad informativa, tamaño, posición y función en el producto.
- 4.2 Los diferentes módulos de información se comprueban a partir de las especificaciones y su función en el producto determinando, en cada caso, su modalidad narrativa: lineal (secuencial y determinada) o interactiva.
- 4.3 Los formatos adecuados de archivo de las diferentes fuentes, junto a sus características y propiedades, se identifican, a partir de las especificaciones, garantizando el compromiso de calidad del producto en función de la arquitectura tecnológica, soporte de difusión y/o destino de publicación.
- 4.4 La legislación aplicable en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual se cumple atendiendo a las características particulares del proyecto multimedia interactivo.



- 4.5 Las fuentes proporcionadas por los distintos participantes en el proyecto se organizan conforme a los requisitos de operación y seguridad acordados, considerando las particularidades del soporte de almacenamiento elegido.

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 **UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Metodología de proyectos aplicada a productos audiovisuales multimedia interactivos.

- Géneros, productos y empresas de la industria multimedia.
- El proyecto multimedia interactivo. Características.
- Fases en la elaboración del proyecto. Equipos de trabajo.
- Objetivos del proyecto: calidad, coste y plazo. Evaluación de riesgos.
- El Plan de trabajo. Criterios de planificación.
- Derechos de autor y normativa legal en el marco multimedia.

2. Técnicas de guión multimedia.

- "Storyboard". Lenguaje multimedia. Linealidad narrativa y estética.
- Estándares de documentación. Diagramas.
- Hipermedia.
- Sistemas de navegación interactivos.
- Grados de interactividad. Diagramas de estado. Elementos interactivos y eventos.

3. Sistemas técnicos multimedia

- Soportes y formatos multimedia.
- Equipos informáticos y arquitecturas. Configuración de equipos y dispositivos.
- Fuentes: características y captura.
- Multi-medios.
- Dinámicos.
- Conexiones con servidores.
- Sistemas de "back-up" respaldo.

4. Edición y composición de los productos multimedia

- Herramientas y lenguajes de autor.
- Estructura de carpetas y archivos.
- Composición. Bocetos y maquetas.
- "Usabilidad". Normas.
- Accesibilidad.



- Interfaces.

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 “UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos” se tiene 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 demostrará la competencia requerida para definir las características, el método de trabajo y las fases de producción de un videojuego didáctico a partir del catálogo de requisitos entregado por el cliente, el guión, el storyboard y los bocetos del proyecto. Tendrá al menos tres niveles de información, una pantalla de bienvenida y ayuda, un vídeo, efectos de audio, una animación 2D o 3D, varios botones (y/o menú de opciones) y varias secuencias de fotografías, con una duración estimada de juego de cinco minutos, contemplándose su difusión en formato DVD ó Blu-ray. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Determinar la estética y el estilo narrativo de los módulos de información y el interfaz gráfico de usuario, una vez identificado el género y tipología del proyecto.
2. Establecer la estructura (diagrama de información, diagrama de flujo y árbol de navegación), los sistemas de navegación y los grados de interactividad.
3. Establecer las fases de realización del proyecto, estimando la composición del equipo de trabajo necesario (perfiles) en función de los requerimientos técnicos, plazos y costes previstos.
4. Determinar los equipos de hardware, software u otras tecnologías, necesarios para el desarrollo y difusión del proyecto incluyendo la configuración, comunicación y conexión de equipos así como los sistemas de seguridad, trazabilidad y protocolos de mantenimiento de primer nivel.
5. Definir los formatos de entrada y salida de los archivos y de las fuentes identificadas (tamaño, resolución, compresión, entre otros).
6. Definir los elementos interactivos, tipología de estados (diagramas de estados) y los comportamientos de los mismos.
7. Determinar las características que debe cumplir el producto para que cumpla con unos requisitos mínimos de usabilidad y accesibilidad.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de un proyecto multimedia interactivo que incluya como mínimo un catálogo de requisitos, un guión técnico, storyboard y bocetos.
- Se dispondrá de los equipamientos, ayudas técnicas y medios necesarios para el desarrollo de esta situación profesional de evaluación.



- Se asignará un período de tiempo determinado, en función del tiempo invertido por un profesional del sector.
- Se valorará la competencia de respuesta a contingencias del candidato, introduciendo, durante el proceso, alguna contingencia o situación imprevista relevante.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará el cumplimiento de las normas de Prevención de Riesgos Laborales aplicables

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>Idoneidad en la definición del género, tipología y requisitos del proyecto.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Especificación de objetivos, género y tipología del producto multimedia, grado de interactividad y sistemas de navegación.- Especificación de los modelos de referencia y el soporte y medio de difusión en la ficha artística y técnica del proyecto.- Informe de requerimientos de usabilidad y accesibilidad. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>
<i>Rigor en la planificación del proyecto, fases y tiempos de producción.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Diagrama de flujo de trabajo (las fases especificadas en el proyecto).- Cronograma de las fases de la producción (secuenciación y duración).- Organigrama de departamentos y profesionales, y funciones a desarrollar durante la producción. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>



<p><i>Idoneidad en la definición de la estructura de navegación y los parámetros técnicos, estéticos y narrativos de las fuentes.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Confección del árbol de navegación.- Definición de maquetación de pantallas (fuentes que integran los módulos de información, estilo narrativo y comportamientos y elementos interactivos: botones, menús, listas, entre otros).- Diagramas de información, flujo de navegación y diagramas de estados de elementos interactivos.- Fichas de parámetros artísticos (según la tipología de fuentes - textos, imágenes, audio, vídeo, gráficos, animación-, especificando tamaños, carta de color, capas de ajustes, efectos y grados de detalle).- Fichas de parámetros técnicos (según la tipología de fuentes especificando formato, tamaño, resolución, profundidad de color, compresión, entre otros). <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala C.</i></p>
<p><i>Eficacia en la elección del formato de salida y mantenimiento de los archivos generados.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Listado de formatos de salida y conversiones requeridas (en función de los diversos medios de difusión, según lo especificado en el proyecto).- Confección del protocolo de gestión de archivos (nomenclatura y sistema de organización de carpetas, subcarpetas y archivos a generar).- Fijación del sistema de copia de seguridad de archivos fuentes y de trazabilidad del proyecto. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala D.</i></p>
<p><i>Idoneidad en la determinación de la arquitectura técnica del proyecto.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Listado de recursos y materiales a emplear a partir de las necesidades expresadas en el proyecto.- Listado de hardware y software necesarios en cada una de las fases de la producción y mantenimiento.- Esquema de disponibilidad, capacidad y velocidad mínimas requeridas en las estaciones de trabajo necesarias. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala E.</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>
<p><i>Cumplimiento de las normas medioambientales, de seguridad personal, de las instalaciones y de los equipos.</i></p>	<p><i>El umbral de desempeño competente requiere el cumplimiento total de este criterio de mérito.</i></p>

Escala A

5	<i>Define los objetivos del producto, género, tipología, requisitos artísticos y técnicos especificados en el documento de definición del proyecto permitiendo el desarrollo de la producción multimedia. La definición de sistemas de navegación y grados de interactividad se corresponden con las necesidades expresadas en el proyecto. Elabora un informe exhaustivo de requisitos de usabilidad y accesibilidad establecidos en el proyecto.</i>
4	<i>Define los objetivos del producto, género, tipología, requisitos artísticos y técnicos especificados en el documento del proyecto permitiendo comenzar el desarrollo de la producción multimedia. La definición de sistemas de navegación y grados de interactividad se corresponde con las necesidades expresadas en el proyecto. Elabora un informe de requisitos de usabilidad y accesibilidad más significativos.</i>
3	<i>Los objetivos del producto, género y tipología especificados en el documento de definición del proyecto son suficientes para comenzar el desarrollo de la producción multimedia, si bien no se relacionan los requisitos artísticos y técnicos del proyecto. La definición de sistemas de navegación y grados de interactividad no se corresponden con las necesidades expresadas en el proyecto. El informe de requisitos de usabilidad y accesibilidad carece de concreción.</i>
2	<i>Los objetivos del producto, género y tipología especificados en el documento de definición del proyecto no son suficientes para comenzar el desarrollo de la producción multimedia. El documento no incluye la definición de sistemas de navegación ni grados de interactividad. El informe de requisitos de usabilidad y accesibilidad carece de concreción.</i>
1	<i>Los objetivos del producto, género y tipología no se especifican en el documento de definición del proyecto. No hay referencia a los sistemas de navegación y grados de interactividad del proyecto. No se incluyen requisitos de usabilidad y accesibilidad.</i>

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



Escala B

5	<p><i>Las funciones y el método de trabajo especificados en diagrama y organigrama se adecuan a la producción de proyectos multimedia interactivos. La secuenciación y la duración de las fases de la producción especificadas en el cronograma se corresponden con las necesidades expresadas en el proyecto (calendario y presupuesto). La denominación de las fases se realiza según lo estandarizado en el sector profesional.</i></p>
4	<p><i>Las funciones y el método de trabajo especificados en diagrama se adecuan a la producción de proyectos multimedia interactivos. La secuenciación de las fases de la producción especificadas en el cronograma se adapta a las necesidades expresadas en el proyecto (calendario y presupuesto), si bien la duración de las mismas presenta una desviación no superior al 15% con respecto a los tiempos estimados de la producción.</i></p>
3	<p><i>Las funciones especificadas en el organigrama se adecuan a la producción de proyectos multimedia interactivos, si bien el método de trabajo especificado en el diagrama no es apropiado para dichas técnicas. La secuenciación y la duración de las fases de la producción especificadas en el cronograma presentan una desviación superior al 15% con respecto a los tiempos estimados de la producción. La denominación de las fases no se realiza según lo estandarizado en el sector profesional.</i></p>
2	<p><i>Las funciones y el método de trabajo especificados en diagrama y organigrama no son los apropiados para la producción de proyectos multimedia interactivos. Las fases no se identifican y su secuenciación presenta incompatibilidades.</i></p>
1	<p><i>La asignación de funciones y métodos de trabajo a la producción de proyectos multimedia es incorrecta. No se identifican las fases de la producción. La terminología empleada no se corresponde con el ámbito profesional.</i></p>

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



Escala C

5	<p><i>La estructura de navegación y los parámetros artísticos y técnicos de las fuentes son los idóneos para el soporte y medio de difusión definido en el proyecto. Se ha elaborado el árbol de navegación enlazando todas las pantallas siguiendo las directrices marcadas en el guión técnico. Se ha definido la maquetación de las pantallas identificando los elementos interactivos, linealidad narrativa y comportamientos y se han elaborado los diagramas de información, flujo y estados de elementos interactivos de forma coherente. Los parámetros reflejados en las fichas artística y técnica corresponden exactamente con las exigencias expresadas en el documento de definición del proyecto, storyboard y bocetos de referencia. La nomenclatura empleada para identificar los elementos multimedia se corresponde con lo estandarizado en el ámbito profesional.</i></p>
4	<p><i>La estructura de navegación y los parámetros artísticos y técnicos de las fuentes son apropiados para el soporte y medio de difusión definido en el proyecto. Se elabora el árbol de navegación enlazando todas las pantallas siguiendo las directrices marcadas en el guión técnico. Se define la maquetación de las pantallas identificando los elementos interactivos, linealidad narrativa y comportamientos y se han elaborado los diagramas de información, flujo y estados de elementos interactivos de forma coherente. Los parámetros reflejados en las fichas artística y técnica corresponden con las exigencias expresadas en el documento de definición del proyecto, storyboard y bocetos de referencia. La nomenclatura empleada para identificar los elementos multimedia se corresponde con lo estandarizado en el ámbito profesional.</i></p>
3	<p><i>La estructura de navegación y los parámetros artísticos y técnicos de las fuentes son inadecuados para el soporte y medio de difusión definido en el proyecto. Se ha elaborado el árbol de navegación sin valorar las directrices marcadas en el guión técnico. Se ha definido la maquetación de las pantallas identificando varios elementos interactivos, sin especificar su estructura y comportamiento. Se ha elaborado únicamente el diagrama de información, no proporcionando documentación sobre flujo y estados de elementos interactivos. Los parámetros reflejados en las fichas artística y técnica no corresponden con las exigencias expresadas en el documento de definición del proyecto. La nomenclatura empleada para identificar los elementos multimedia se corresponde con lo estandarizado en el ámbito profesional.</i></p>
2	<p><i>Los parámetros artísticos y técnicos de las fuentes no corresponden al soporte y medio de difusión definido en el proyecto. Se ha elaborado un árbol de navegación en el que hay incoherencia de conexión entre pantallas. No se proporciona información sobre maquetación de pantallas ni estándares de documentación. Los parámetros reflejados en las fichas artística y técnica no corresponden con las exigencias expresadas en el documento de definición del proyecto. No se emplea una nomenclatura estandarizada en el ámbito profesional.</i></p>
1	<p><i>La asignación de funciones y métodos de trabajo a la producción de proyectos multimedia es incorrecta. No se identifican las fases de la producción. La terminología empleada no se corresponde con el ámbito profesional.</i></p>

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



Escala D

5	<p><i>El listado de formatos de salida y conversiones incluye las especificaciones técnicas de todos los medios de difusión de la producción, contemplándose parámetros como resolución, formato de compresión y soporte. La nomenclatura y sistema de organización de carpetas y archivos se corresponden con lo estandarizado en el sector profesional. Se detalla el protocolo a seguir para realizar copias de seguridad de fuentes máster y generar la trazabilidad del proyecto.</i></p>
4	<p><i>El listado de formatos de salida y conversiones incluye las principales especificaciones técnicas de todos los medios de difusión de la producción. La nomenclatura y sistema de organización de carpetas y archivos es apropiada para la producción. Se incluyen pautas de seguridad de archivos fuentes y de gestión de cambios para mantener la trazabilidad del proyecto.</i></p>
3	<p><i>El listado de formatos de salida y conversiones presenta errores en las especificaciones técnicas de algunos medios de difusión. La nomenclatura y sistema de organización de carpetas y archivos no permite catalogar de forma clara el material generado. Se indica la catalogación de archivos fuentes pero no se especifica el protocolo a seguir para catalogar las distintas versiones del proyecto.</i></p>
2	<p><i>El listado de formatos de salida y conversiones presenta especificaciones técnicas incompatibles con la mayoría de los medios de difusión. El sistema de nomenclatura y organización de archivos no se corresponden con la producción multimedia. No se indican pautas de seguridad ni de catalogación de versiones.</i></p>
1	<p><i>El listado de formatos de salida y conversiones presenta especificaciones técnicas incompatibles con cualquier medio de difusión. No se especifica la nomenclatura, organización de archivos ni copias de seguridad.</i></p>

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



Escala E

5	<p><i>Los equipos de hardware y software seleccionados (software de autoría multimedia, lenguajes de programación, software de edición y tratamiento de texto, imágenes, audio y video) son los específicos para cada una de las fases del proyecto, habiéndose tenido en cuenta en su elección la optimización de tiempo y recursos, así como la posibilidad de realizar tareas simultáneas. Los recursos y materiales especificados son todos los requeridos para la producción. El esquema de disponibilidad, capacidad y velocidad requeridas es coherente con los equipos seleccionados y contempla los distintos formatos de salida de la producción.</i></p>
4	<p><i>Los equipos de hardware y software seleccionados se corresponden con cada una de las fases del proyecto, habiéndose tenido en cuenta en su elección la optimización de tiempo y recursos. Se han especificado los recursos y materiales principales requeridos para la producción. El esquema de disponibilidad, capacidad y velocidad requeridas es coherente con los equipos seleccionados.</i></p>
3	<p><i>Los equipos de hardware y software seleccionados se corresponden con cada una de las fases del proyecto. Se han especificado los recursos y materiales principales necesarios para la producción. El esquema de disponibilidad, capacidad y velocidad requeridas es coherente con los equipos seleccionados.</i></p>
2	<p><i>Sólo algunos de los equipos de hardware y software seleccionados son apropiados para la completa realización de las fases del proyecto. Los recursos y materiales especificados son insuficientes. El esquema de disponibilidad, capacidad y velocidad requeridas no es coherente con los equipos seleccionados.</i></p>
1	<p><i>Los equipos de hardware y software seleccionados son insuficientes para la realización de las fases del proyecto. No se especifican los recursos y materiales necesarios. El esquema de disponibilidad, capacidad y velocidad requeridas es incompatible con los equipos seleccionados y los formatos de salida del proyecto.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 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.



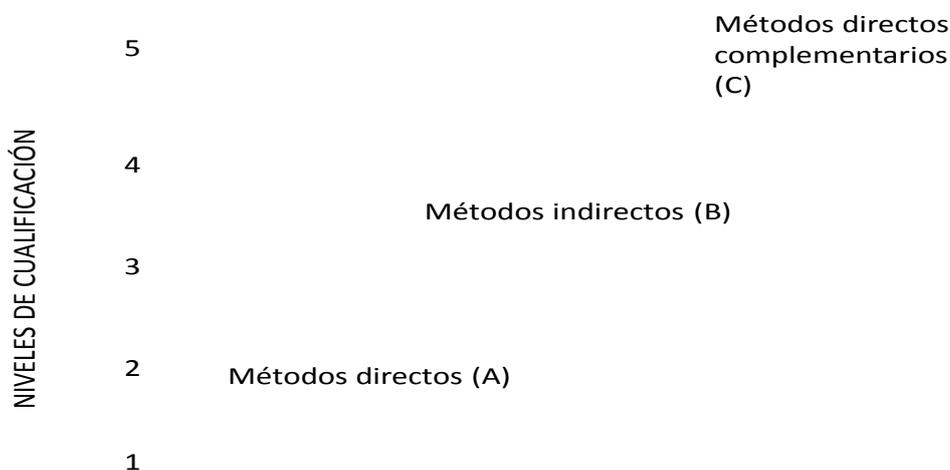
2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

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 definición de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, 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 persona candidata dispondrá de ayudas técnicas y medios necesarios tales como: el catálogo de requisitos, el guión con las especificaciones técnicas, bocetos del proyecto, manuales de software y hardware, listado de medios de difusión, referencias gráficas y de interacción, presupuesto y cronograma (plazos); dos estaciones de trabajo equipadas con hardware y software específico para multimedia, conexiones de red, dispositivo de captura de imagen y sonido, impresión, monitorización y periféricos y software de ofimática de uso generalizado y software de gestión de proyectos, cables de conexión de red, audio y vídeo, y soportes de almacenamiento externo (copias de seguridad).
- Se valorará la competencia de la persona candidata, en relación con su capacidad de evaluación del rendimiento de los recursos técnicos (hardware y software), tomando como referencia la selección, configuración y optimización efectuadas de los mismos.
- Se valorará la competencia de respuesta a contingencias del candidato, introduciendo, durante el proceso, alguna contingencia o situación imprevista relevante, por ejemplo, modificar el tamaño de representación de las fuentes gráficas incluidas dentro del proyecto, incluir un nuevo módulo de información en la estructura, minimizar el tiempo necesario para su realización, adaptar el producto a medios de difusión no previstos inicialmente como puede ser su difusión por Internet, hacer accesible el producto a personas con deficiencias visuales o auditivas o incluir la opción de incorporar un segundo idioma desarrollando la estructura de un proyecto multilingüe.



- i) Con el fin de optimizar el procedimiento de evaluación, si se generara una prueba profesional, derivada de la SPE, se recomienda considerar las actividades dos (2), cuatro (4) y seis (6) como imprescindibles, por su criticidad y cobertura de la profesionalidad. Pudiéndose plantear la ejecución del resto de actividades previstas, de forma parcial.