



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



FONDO SOCIAL EUROPEO
El FSE invierte en tu futuro

SECRETARÍA DE ESTADO DE
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL
DE LAS CUALIFICACIONES

GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición”

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE
PRODUCTOS AUDIOVISUALES 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 UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.

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 integración de los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición, 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. Componer las pantallas, páginas, niveles o diapositivas según las maquetas y bocetos de diseño, integrando las fuentes necesarias mediante herramientas de autor.

- 1.1 Las fuentes de imagen se integran en su posición en la pantalla, siguiendo las pautas de los bocetos de diseño o de realización.
- 1.2 Los textos se integran en pantalla dotándolos del formato establecido en el proyecto.
- 1.3 La locución y fuentes de audio se integran sobre el proyecto, ajustándose a los tiempos de cada escena, pantalla u otro elemento narrativo.
- 1.4 Las propiedades de las fuentes se reajustan a las desviaciones posibles de la integración, adaptándolas a la composición general.

2. Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard.

- 2.1 Las rutas o guías de las fuentes se generan, dotándolas de movimiento según los parámetros expresivos del proyecto y las características del software de autor utilizado.
- 2.2 Las fuentes, como eventos, parpadeos, entre otros, se dotan de acción atendiendo a su posición en las líneas de tiempo.
- 2.3 Las diferentes fuentes se sincronizan ajustándolas a los parámetros temporales, a los ritmos narrativos y a las intenciones dramáticas del proyecto.
- 2.4 Las transiciones entre pantallas, diapositivas y páginas se generan según los parámetros definidos en el proyecto, dotando al proyecto de sentido narrativo y de continuidad.
- 2.5 Las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, se guardan realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.

3. Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas.

- 3.1 Los diferentes estados de los elementos interactivos (pasivo, activo, sobre y activado), se generan favoreciendo su identificación por el usuario.
- 3.2 Los elementos interactivos preestablecidos se insertan y se ajustan a las características estéticas y narrativas del proyecto, mediante el uso del software de autor.
- 3.3 La introducción de datos por parte del usuario y del cliente, se lleva a cabo mediante la creación de campos de entrada de información del usuario (formularios), según las variables definidas en el proyecto.
- 3.4 Las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, se guardan realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.
- 3.5 El contenido de las fuentes y los elementos interactivos predefinidos por el software de autor, se verifican para cada pantalla, nivel o diapositiva, asegurando el diseño establecido en el proyecto.



4. Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.

- 4.1 El código necesario que se debe aplicar a los objetos interactivos que lo precisen, para ajustarse a las características interactivas específicas del proyecto, se añade, atendiendo al guión técnico.
- 4.2 Las diferentes variables (numéricas, alfanuméricas) y algoritmos de programación, se identifican y determinan desarrollando la estructura de código.
- 4.3 Los tiempos y elementos narrativos del proyecto se ajustan, dotando a las variables del programa de los valores necesarios.
- 4.4 El enlace con fuentes externas u otros productos o subproductos (del DVD a la web), se realiza ajustándose a las necesidades narrativas y productivas del proyecto.
- 4.5 El código se genera conectando y gestionando información con las bases de datos.
- 4.6 Los elementos con comportamientos complejos, como los movimientos de elementos dependientes de la acción del usuario y que requieren la aplicación de variables, se ajustan a los valores narrativos del proyecto.
- 4.7 Los elementos interactivos independientes de la acción del usuario, así como los elementos y eventos temporales que requieren generación de código, se dotan de interactividad.
- 4.8 Las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, se guardan realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.
- 4.9 Las pantallas, niveles o diapositivas se verifican garantizando que contiene las fuentes y los elementos interactivos según el diseño establecido.

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 **UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Técnicas de integración de textos

- Esquemas de composición.
- Formatos de pantalla.
- Utilización de imágenes de muestra.
- Creación de plantillas de trabajo.
- Definición de hojas de estilo.



- Ficheros externos de configuración.
- Optimización de las fuentes.

2. Tipografía

- Características comunicativas y estéticas de las fuentes tipográficas.
- Partes de las fuentes.
- Formatos de las fuentes.
- "Kerning" y "Tracking".
- Tipografía.
- Alineación.
- Interlineado.
- Especificaciones de párrafos.
- Tamaño y color.
- Efectos especiales.
- Fuentes estáticas y dinámicas.

3. Procedimientos y técnicas de integración con herramientas de autor

- Herramientas de autor. Elementos predefinidos y editor manual de código.
- Opciones características de cada software.
- Configuración de la interfaz o ventana de trabajo: paletas.
- Líneas de tiempo: fotogramas claves, rutas, bucles, velocidad de reproducción. Propiedades: tamaño, color y transparencia. Acciones o eventos. Sincronización (audio, vídeo u otros). Técnicas de animación.
- Elementos interactivos.
- Estructuración de archivos según software: ubicación y sincronización de fuentes.
- Exportación e importación de fuentes.
- Uso de plantillas.

4. Lenguajes de autor

- Estándares de lenguajes de autor.
- Instalación y configuración del entorno de trabajo (framework, plugins, emuladores, herramientas auxiliares).
- APIS del framework para dispositivos móviles (acelerómetro, geolocalización, cámara y otros).
- Lenguaje de marcado de hipertexto y hojas de estilos.
- Programación: Variables. Condiciones. Funciones. Generación de elementos y fuentes a partir de código. Operaciones con variables. Entradas y salidas de datos.
- Operaciones con objetos. Conexiones y operaciones con bases de datos (internas o externas).
- Almacenamiento de datos (cookies, bases de datos, memoria auxiliar). Generación de información dinámica (textos, imágenes).
- Generación de eventos: comportamientos predefinidos. Captación de eventos por parte del usuario (elementos interactivos). Control de eventos temporales (del sistema). Reconocimiento de sistema y configuraciones.
- Ejecución y depuración del código.

5. Configuraciones y publicación (compilación)

- Soportes y sistemas para copias de seguridad.



- Procedimientos de publicación y compilación. Empaquetado.
- Mantenimiento de versiones y actualización de productos. Repositorio de artefactos.
- Compatibilidad con distintas plataformas.
- Publicación del producto en distintas tiendas virtuales de aplicaciones (dispositivos móviles).

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 “UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición”, 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 elaborar un videojuego didáctico que 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 diversos medios (DVD ó Blu-ray e Internet). Sus especificaciones se recogen en el catálogo de requisitos, guión técnico, storyboard y bocetos del proyecto. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Agrupar las diferentes fuentes por pantallas y acciones (diagramas de flujo), analizando la documentación aportada (catálogo de requisitos, guión técnico, storyboard entre otros).
2. Situar los elementos que componen cada una de las pantallas (fuentes, fondos, zonas interactivas entre otros), editando aquellos elementos que lo requieran (tamaño, profundidad de color, compresión y resolución entre otros).
3. Dotar de movimiento a aquellos elementos que lo requieran (aplicando las líneas de tiempo).
4. Construir la interfaz principal de navegación y control (botones, menús, entre otros), definiendo los diferentes estados de estos elementos interactivos indicando su aspecto y comportamiento.
5. Incorporar el código establecido a los objetos interactivos que lo precisen para definir su aspecto, contenido y comportamiento dentro del guión del videojuego.
6. Empaquetar el proyecto completo y todos los elementos externos (incluyendo los codecs necesarios), comprobando su funcionamiento y completando las diferentes opciones posibles, adecuándolo al soporte y medio de difusión especificados.

Condiciones adicionales:



- Se dispondrá de un proyecto multimedia interactivo que incluya como mínimo un catálogo de requisitos, un guión técnico, storyboard, bocetos del proyecto, plantillas de trabajo, hojas de estilo, hoja de tiempos y listado de formatos de salida.
- Se dispondrá de los equipamientos (hardware y software), 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 de la persona candidata, 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 composición de las pantallas.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Ajuste de las propiedades iniciales del proyecto (resolución, fondos, etc.).- Ajuste de los tamaños y compresión de los elementos según tamaño de visualización.- Distribución de los elementos que componen cada pantalla. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala A.</i></p>



<i>Calidad en la animación de los elementos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Animación de los elementos que lo requieran.- Definición de los diferentes estados de los elementos interactivos.- Aplicación de eventos y comportamientos que no requieran código. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>
<i>Funcionalidad en la introducción de código (script).</i>	<ul style="list-style-type: none">- Definición de las diferentes variables públicas para el desarrollo global del juego.- Desarrollo de la estructura de código y algoritmos de programación.- Exportación del proyecto ejecutable en formato CD o DVD y en Internet (simulado en una carpeta). <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala C.</i></p>
<i>Cumplimiento del tiempo establecido en función del empleado por una o un profesional.</i>	<p><i>El umbral de desempeño competente permite una desviación del 20% en el tiempo establecido.</i></p>

Escala A

5	<p><i>Se han ajustado las propiedades iniciales del proyecto. Se han ajustado los tamaños y la compresión de los elementos en función de su visualización en pantalla. Se ha creado cada una de las pantallas necesarias para el proyecto distribuyendo los elementos que la componen y se ajustan exactamente a las fuentes, bocetos y storyboard aportadas para el desarrollo de proyecto. El proceso de composición se ha realizado en un tiempo inferior al establecido.</i></p>
4	<p><i>Se han ajustado las propiedades iniciales del proyecto. Se han ajustado los tamaños y la compresión de los elementos en función de su visualización en pantalla. Se ha creado cada una de las pantallas necesarias para el proyecto distribuyendo los elementos que la componen y se ajustan parcialmente a las fuentes, bocetos y storyboard aportadas para el desarrollo de proyecto. El proceso de composición se ha realizado en el tiempo establecido para la prueba.</i></p>
3	<p><i>Se han ajustado las propiedades iniciales del proyecto. Se han ajustado los tamaños y la compresión de los elementos en función de su visualización en pantalla. Se ha creado cada una de las pantallas necesarias para el proyecto distribuyendo los elementos que la componen y no se ajustan a las fuentes, bocetos y storyboard aportadas para el desarrollo de proyecto.</i></p>
2	<p><i>Se han ajustado las propiedades iniciales del proyecto. No se han ajustado los tamaños y la compresión de los elementos en función de su visualización en pantalla. No se han distribuido los elementos en pantalla correctamente.</i></p>



1

No se han ajustado las propiedades iniciales del proyecto. No se han ajustado los tamaños y la compresión de los elementos. No se han distribuido los elementos en pantalla correctamente.

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



Escala B

5	<p><i>Se han animado aquellos elementos que lo requieren y se ajustan con exactitud al storyboard. Se han definido los estados de los elementos interactivos (pasivo, activo, sobre y activado) y se ven claramente identificados en pantalla. Se han definido los eventos de todos los elementos interactivos y están perfectamente sincronizados. Se ha guardado el proyecto, realizando copia de seguridad y se ha verificado su funcionamiento.</i></p>
4	<p><i>Se han animado aquellos elementos que lo requieren y se ajustan parcialmente al storyboard. Se han definido los estados de los elementos interactivos (pasivo, activo, sobre y activado) y se ven identificados en pantalla según especificaciones. Se han definido los eventos de todos los elementos interactivos y están sincronizados. Se ha guardado el proyecto, realizando copia de seguridad y se ha verificado su funcionamiento.</i></p>
3	<p><i>Se han animado aquellos elementos que lo requieren y se ajustan parcialmente al storyboard. Los elementos interactivos no se ven claramente identificados en pantalla. Se han definido los eventos de todos los elementos interactivos y están sincronizados. Se ha guardado el proyecto, realizando copia de seguridad y se ha verificado su funcionamiento.</i></p>
2	<p><i>La animación de los elementos no se ajusta al storyboard. Los elementos interactivos no se ven claramente identificados en pantalla. Se han definido los eventos de todos los elementos interactivos y están sincronizados. Se ha guardado el proyecto, realizando copia de seguridad y se ha verificado su funcionamiento.</i></p>
1	<p><i>La animación de los elementos no se ajusta al storyboard. Los elementos interactivos no se ven claramente identificados en pantalla. Se han definido los eventos de todos los elementos interactivos y no están sincronizados. No se ha tenido la precaución de hacer copia de seguridad y no se ha verificado su funcionamiento.</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>Se han introducido las variables públicas que irán controlando el desarrollo del juego y funcionan correctamente. Se ha introducido el código necesario para aquellos elementos interactivos que lo requieren, ajustándose exactamente a las características específicas interactivas del proyecto. Se ha exportado el proyecto en una carpeta nueva incluyendo el archivo generado por el software de autor y las fuentes externas. Se ha verificado el trabajo pasando por todas la opciones posibles en el juego y no presenta ningún tipo de error.</i></p>
4	<p><i>Se han introducido las variables públicas que irán controlando el desarrollo del juego y funcionan correctamente. Se ha introducido el código establecido para aquellos elementos interactivos que lo requieren, y se ajustan parcialmente a las características específicas interactivas del proyecto. Se ha exportado el proyecto en una carpeta nueva incluyendo el archivo generado por el software de autor y las fuentes externas. Se ha verificado el trabajo pasando por todas la opciones posibles en el juego y no presenta ningún tipo de error con respecto a las especificaciones del proyecto.</i></p>
3	<p><i>Se han introducido las variables públicas que irán controlando el desarrollo del juego y funcionan correctamente. Se ha introducido el código necesario para aquellos elementos interactivos que lo requieren, y se no se ajustan a las características específicas interactivas del proyecto. Se ha exportado el proyecto de forma desordenada. Se ha verificado el trabajo pasando por todas la opciones posibles en el juego y no presenta ningún tipo de error.</i></p>
2	<p><i>Se ha introducido las variables públicas que irán controlando el desarrollo del juego y no funcionan correctamente. Se ha introducido el código necesario para aquellos elementos interactivos que lo requieren, y se no se ajustan a las características específicas interactivas del proyecto. Se ha exportado el proyecto de forma desordenada. Se ha verificado el trabajo pasando por todas la opciones posibles en el juego y presenta pequeños errores.</i></p>
1	<p><i>Se ha introducido las variables públicas que irán controlando el desarrollo del juego y no funcionan correctamente. Se ha introducido el código necesario para aquellos elementos interactivos que lo requieren, y no se ajustan a las características específicas interactivas del proyecto. Se ha exportado el proyecto de forma desordenada. Se ha verificado el trabajo pasando por todas la opciones posibles en el juego y presenta errores.</i></p>

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



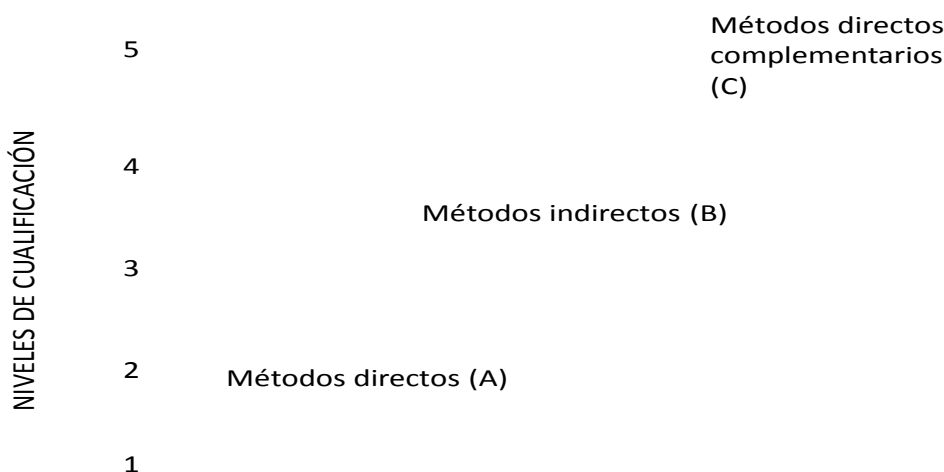
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

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 integración de los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición, 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 la persona evaluada trabaje en condiciones de estrés profesional. Permitiendo un margen del 20%, para compensar el efecto de la tensión producida por la situación de prueba o examen
- 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 proyecto multimedia interactivo que incluya como mínimo los requisitos de diseño y realización del proyecto, listado de medios de difusión, storyboard, guión técnico, bocetos, referencias gráficas y de interacción, plantillas y hojas de estilo, algunas de las fuentes necesarias que se incluyan en el proyecto (fotos, video, sonidos e imágenes) en función del tiempo estimado para la prueba y la dificultad de la misma, estación de trabajo equipada con unidades extraíbles de memoria y acceso a Internet, conexiones de red, dispositivo de captura de imagen, sonido y vídeo, monitorización y periféricos, software de autor específico para edición multimedia (retoque fotográfico, edición de vídeo y edición de audio, animación, captura de imagen, sonido y vídeo, entre otros), medios de difusión como DVD, Blue-Ray, ó disco duro externo para guardar el máster del proyecto y las fuentes creadas y/ó editadas.
- Se proporcionará a la persona candidata el tiempo necesario para analizar los módulos de información y fuentes que integran el proyecto.



- Para la demostración de la competencia de respuesta a contingencias de la persona candidata, en la SPE, se recomienda plantear alguna incidencia o situación imprevista relativa a la modificación de la composición o los comportamientos de alguna fuente o pantalla o a la compatibilización del producto obtenido con diferentes plataformas de ejecución (en este caso se dispondría de, al menos, dos estaciones de trabajo equipadas con distinto sistema operativo).
 - Se comprobará que el producto obtenido respete las normas mínimas de usabilidad y accesibilidad para permitir una óptima experiencia de usuario.
- 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.