



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo”.

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 UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.

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 realización de los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo, 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. Evaluar el prototipo del producto audiovisual multimedia, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto.

- 1.1. El funcionamiento de cada pantalla y página y elementos interactivos que intervienen en las mismas, se comprueba y ajusta, cumpliendo los parámetros determinados en el prototipo.
- 1.2. El prototipo se prueba en diferentes equipos, plataformas o sistemas de navegación comprobando su compatibilidad.
- 1.3. Las características narrativas, grado de interactividad, efecto visual y eficacia comunicativa del prototipo se testean proponiendo posibles mejoras en el sistema que ayuden a garantizar su funcionamiento, la coherencia narrativa u otros aspectos.
- 1.4. El grado de usabilidad y accesibilidad del producto acabado se evalúa, garantizando su máxima eficacia adoptando medidas de mejora, en caso de ser necesario.
- 1.5. El cumplimiento de la normativa de calidad de aplicación a los productos multimedia interactivos, se comprueba y se toman medidas, en caso de incumplimiento, garantizando los criterios de calidad, accesibilidad y usabilidad.
- 1.6. El cumplimiento de los objetivos del proyecto, plazos, presupuestos y metodología de trabajo se evalúa durante todas las fases de las que conste el proyecto, elaborando un balance final que sirva para mejorar proyectos posteriores.

2. Elaborar la documentación de soporte al proyecto, considerando las necesidades del usuario final, dotándolo de la máxima comprensibilidad.

- 2.1. La versión beta del proyecto, previa a la generación del máster definitivo, se testea considerando que todos los parámetros utilizados se ajustan a las especificaciones del producto.
- 2.2. Los datos obtenidos mediante pruebas externas con una muestra de público objetivo (pre-test), se analizan subsanando posibles errores de funcionamiento.
- 2.3. El manual de usuario, con todas las especificaciones e instrucciones, se elabora utilizando criterios de máxima comprensibilidad e incluyéndose dentro del propio producto, en el caso de desarrollos tales como videojuegos y aplicaciones diseñadas para dispositivos móviles.
- 2.4. El prototipo se presenta al cliente validando o reajustando el proyecto.

3. Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final.

- 3.1. El código generado se depura eliminando comentarios para lograr una distribución optimizada.



- 3.2. El proyecto se compila para su difusión o como fuente para otro proyecto.
- 3.3. La copia de seguridad del proyecto final se realiza, atendiendo a las indicaciones del proyecto para su localización y reutilización posterior.
- 3.4. Los proyectos y sus diferentes versiones, se mantienen actualizados controlando las diferentes modificaciones que surjan a petición del cliente.

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 **UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. *Mantenimiento de productos multimedia interactivos*

- Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos "on line".
- Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento.
- Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción.
- Control de la seguridad de productos "on line".
- Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados.
- Sistema de gestión de versiones.

2. *Procesos de acabado de productos audiovisuales multimedia interactivos*

- Sistemas de depuración y optimización de aplicaciones.
- Características de las diferentes plataformas de implantación.
- Protección de seguridad del proyecto acabado.
- Sistemas de soporte técnico y asistencia al usuario.
- Creación de sistemas de registro.
- Validación de usuarios.
- Sistemas anticopia.
- Tipología de programas de código abierto y uso de licencias de pago.

3. *Control de calidad del producto audiovisual multimedia interactivo.*

- Criterios de calidad.
- Evaluación de la "usabilidad" y accesibilidad de productos multimedia.
- Elaboración de cuestionarios.
- Normativa de calidad.
- Tipos y estructura de informes técnicos de calidad.



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 “UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo”, 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 evaluar el funcionamiento y la calidad técnica y artística de un prototipo de videojuego didáctico que incluirá alguna animación



2D/3D, imágenes gráficas, fotografías, audio, vídeos y varios elementos interactivos, y que incluirá al menos, una pantalla de bienvenida e instrucciones, un menú de opciones y contenidos, una pantalla de desarrollo del juego con indicadores de tiempo, fase y resultados, una pantalla de ayuda, una pantalla de ranking/puntuación y una sección de créditos. El prototipo estará caracterizado por las especificaciones técnicas del proyecto correspondiente. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Establecer los criterios de evaluación del prototipo relacionados con el diseño, funcionamiento y eficacia comunicativa del videojuego (según las especificaciones técnicas, storyboard, bocetos, etc.), generando los cuestionarios de evaluación requeridos.
2. Comprobar el funcionamiento de las páginas, pantallas y elementos de interacción (utilizando una muestra de usuarios a los que va dirigido el videojuego), contrastando el rendimiento y compatibilidad en distintos equipos y sistemas operativos.
3. Elaborar el informe técnico con los resultados del análisis de usabilidad del prototipo. (pruebas de escalabilidad, estudio de niveles de información, consistencias de navegación, etc.) y validación de la accesibilidad (recomendaciones WAI (Iniciativa para la Accesibilidad Web), niveles de análisis y verificaciones).
4. Configurar el archivo de publicación del videojuego (depuración del código, ajuste de las propiedades de publicación, formato de salida, grado de compresión, compilación de archivos) generando los ejecutables y el máster final.
5. Efectuar las copias de seguridad del proyecto, fuentes utilizadas y programa máster.
6. Crear el manual de instalación y mantenimiento (incluyendo la configuración del sistema y recursos mínimos necesarios para su correcta visualización, las normas y consejos de utilización del programa, las actualizaciones disponibles y el protocolo de comunicación con el soporte técnico).

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de un prototipo de videojuego didáctico multimedia interactivo.



- 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 de la persona candidata, introduciendo, durante el proceso, alguna contingencia o situación imprevista relevante.
- Se valorará el cumplimiento de las normas de Prevención de Riesgos Laborales aplicables.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

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

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

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

<i>Criterios de mérito</i>	<i>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</i>
<i>Rigor en la definición de criterios de calidad.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Elaboración de cuestionarios, escalas y categorías.- Confección del plan de pruebas y registros a realizar sobre el prototipo: pruebas funcionales, no funcionales y de calidad.- Comprobación de normas ISO de aplicación al entorno multimedia. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>
<i>Rigor en la ejecución de pruebas de evaluación sobre el prototipo.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Comprobación del funcionamiento, contenidos (imágenes, videos, animaciones y objetos programados) y enlaces de todas las pantallas.- Pruebas de carga, rendimiento y portabilidad a otros sistemas.- Test de usabilidad (análisis de la estructura y consistencia



	<p>en la navegación, documentación de ayuda, simulación de uso con muestras de público objetivo del proyecto, valoración de inteligibilidad, intuitividad, eficiencia, curva de aprendizaje, control, ergonomía, satisfacción, entre otros).</p> <ul style="list-style-type: none">- Validación de accesibilidad manual o automática (TAW- Test de Accesibilidad Web) o manual: verificación de material multimedia y objetos programados, marcos, tablas y formularios, estándares, estructura y presentación, navegación, lenguaje y comprensión. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>
<p><i>Exactitud en la elaboración del informe técnico de calidad del prototipo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Descripción de los objetivos y requisitos originales del proyecto.- Relación de pruebas realizadas y medios utilizados.- Validación de los resultados obtenidos en relación con las normas ISO de aplicación al entorno multimedia.- Informe de mejoras y modificaciones propuestas. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala C.</i></p>
<p><i>Eficacia en la configuración de la publicación y copias de seguridad.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Depuración y compilación del código.- Verificación y optimización de la estructura de archivos.- Configuración de los parámetros de publicación: tamaño, formato, compresión.- Elaboración del control de seguridad del proyecto (registro de versiones, validación de usuarios, sistemas anticopia de contenidos y encriptación del código), y elaboración de copias de seguridad del archivo publicado, de las actualizaciones y de las fuentes. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala D.</i></p>
<p><i>Rigor en el diseño del manual de usuario, de instalación y mantenimiento</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Diseño y edición del material gráfico, audiovisual y contenidos incluidos en los manuales de usuario.- Elaboración del manual de instalación y de usuario (especificaciones de configuración, requisitos técnicos mínimos e instrucciones de instalación y uso).- Configuración del sistema de asistencia al usuario, soporte técnico y gestión de actualizaciones.- Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos online. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala E.</i></p>



<i>Cumplimiento del tiempo establecido en función del empleado por una o un profesional.</i>	<i>El umbral de desempeño competente permite una desviación del 25% en el tiempo establecido.</i>
<i>Cumplimiento de las normas medioambientales, de seguridad personal, de las instalaciones y de los equipos.</i>	<i>El umbral de desempeño competente requiere el cumplimiento total de este criterio de mérito.</i>

Escala A

5	<i>Los cuestionarios elaborados recogen en las escalas y categorías todos los criterios de calidad relacionados en las normas específicas vigentes de aplicación al entorno multimedia. Se incluye un manual con las instrucciones de edición del cuestionario. El plan de pruebas diseñado contempla pruebas funcionales, no funcionales y de calidad especificando las necesidades materiales y características del público objetivo.</i>
4	<i>Los cuestionarios elaborados recogen en las escalas y categorías todos los criterios de calidad relacionados en las normas específicas vigentes de aplicación al entorno multimedia. El plan de pruebas diseñado contempla pruebas funcionales, no funcionales y de calidad.</i>
3	<i>Los cuestionarios elaborados recogen en las escalas y categorías la mayoría de criterios de calidad relacionados en las normas específicas vigentes de aplicación al entorno multimedia. El plan de pruebas diseñado sólo contempla pruebas funcionales del prototipo.</i>
2	<i>Los cuestionarios elaborados recogen las categorías de algunos criterios de calidad multimedia si bien no especifican las escalas de valoración. No se ha diseñado plan de pruebas sobre el prototipo.</i>
1	<i>No se han elaborado cuestionarios de calidad.</i>

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





Escala B

5	<i>Se han realizado exhaustivamente todos los test relacionados en el plan de pruebas contemplando distintas revisiones y se han elaborado registros y verificaciones de los mismos.</i>
4	<i>Se han realizado todos los test relacionados en el plan de pruebas y se han elaborado registros y verificaciones de los mismos.</i>
3	<i>Se ha comprobado el funcionamiento general del prototipo, la usabilidad y accesibilidad del proyecto, si bien no se han realizado pruebas de carga, rendimiento y compatibilidad con otros sistemas. No se han registrado las valoraciones y verificaciones.</i>
2	<i>Se ha realizado sólo la comprobación general de funcionamiento del prototipo.</i>
1	<i>No se ha realizado ninguna prueba funcional ni de calidad.</i>

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

Escala C

5	<i>El informe técnico de calidad del prototipo incluye los objetivos y requisitos originales del proyecto, una relación detallada de pruebas realizadas y medios utilizados, la validación de los resultados obtenidos relacionándola con las normas ISO de aplicación al entorno multimedia y el balance final de mejoras y modificaciones propuestas.</i>
4	<i>El informe técnico de calidad del prototipo incluye la relación de pruebas realizadas y medios utilizados, la validación de los resultados obtenidos en relación con las normas ISO de aplicación al entorno multimedia y el balance final de mejoras y modificaciones propuestas.</i>
3	<i>El informe técnico de calidad del prototipo incluye la relación de pruebas realizadas, medios utilizados y resultados obtenidos sin especificar a qué normativa hacen referencia. No se elabora un balance final de la aprobación / corrección del prototipo.</i>
2	<i>El informe técnico de calidad del prototipo recoge la relación de pruebas realizadas sin especificar los medios utilizados ni definir los resultados obtenidos.</i>
1	<i>No se ha elaborado el informe técnico de calidad.</i>



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

Escala D

5	<i>El archivo publicado se ha compilado y optimizado aplicando los parámetros de configuración del proyecto (tamaño, formato, compresión), las pautas de trazabilidad (registro de cambios, identificación y validación de usuarios) y los sistemas de anticopia de contenidos y código fuente. Se han realizado copias de seguridad redundantes de los archivos fuentes, de las versiones generadas y del archivo máster en un soporte de almacenamiento externo.</i>
4	<i>El archivo publicado se ha compilado y optimizado aplicando los parámetros de configuración del proyecto (tamaño, formato, compresión), las pautas de trazabilidad (registro de cambios, identificación y validación de usuarios) y los sistemas de anticopia de contenidos y código fuente. Se han realizado copias de seguridad de los archivos fuentes y del archivo máster.</i>
3	<i>El archivo publicado se ha compilado y optimizado aplicando parámetros de configuración similares a los requisitos del proyecto (tamaño, formato, compresión). Se especifica la versión del proyecto pero no existen copias de versiones anteriores. No se han realizado copias de seguridad de los archivos fuentes ni del archivo máster.</i>
2	<i>El archivo publicado contiene errores de estructura y configuración en los parámetros requeridos en el proyecto (tamaño, formato, compresión). No se especifican los cambios realizados y no se han tomado medidas de seguridad para proteger los contenidos y el código de programación. No se han realizado copias de seguridad de los archivos fuentes ni del archivo máster.</i>
1	<i>El proyecto no se ha publicado.</i>

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

Escala E

5	<p><i>Los manuales incluyen contenidos explicativos gráficos, estáticos y animados, que apoyan la información textual. En el manual de instalación se detalla paso a paso con una animación el proceso de instalación del juego, la configuración óptima del sistema y los requisitos mínimos de hardware y software para su correcta visualización. El manual de usuario contiene las instrucciones del juego y una sección de soporte técnico y asistencia online al usuario. El plan de mantenimiento contempla el análisis de resultados estadísticos de acceso a productos online. En este manual se especifica la versión del programa y el sistema de actualizaciones.</i></p>
4	<p><i>Los manuales incluyen contenidos explicativos gráficos que apoyan la información textual. En el manual de instalación se explica el proceso de instalación del juego, la configuración óptima del sistema y los requisitos mínimos de hardware y software para su correcta visualización. El manual de usuario contiene las instrucciones del juego y una sección de soporte técnico y asistencia online al usuario. El manual de mantenimiento contempla el análisis de resultados estadísticos de acceso a productos online. En este manual se especifica la versión del programa y el sistema de actualizaciones.</i></p>
3	<p><i>Los manuales sólo contienen información textual. En el manual de instalación se explica el proceso de instalación del juego, la configuración óptima del sistema y los requisitos mínimos de hardware y software para su correcta visualización. El manual de usuario contiene exclusivamente las instrucciones del juego, no se identifica la versión del programa, la posibilidad de descargar actualizaciones ni el protocolo de asistencia al usuario y soporte técnico. No se ha diseñado el manual de mantenimiento.</i></p>
2	<p><i>Los manuales sólo contienen información textual. En el manual de instalación se explica el proceso de instalación del juego, la configuración óptima del sistema y los requisitos mínimos de hardware y software para su correcta visualización. No se ha diseñado manual de usuario ni de mantenimiento.</i></p>
1	<p><i>No se ha elaborado ningún tipo de manual.</i></p>

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



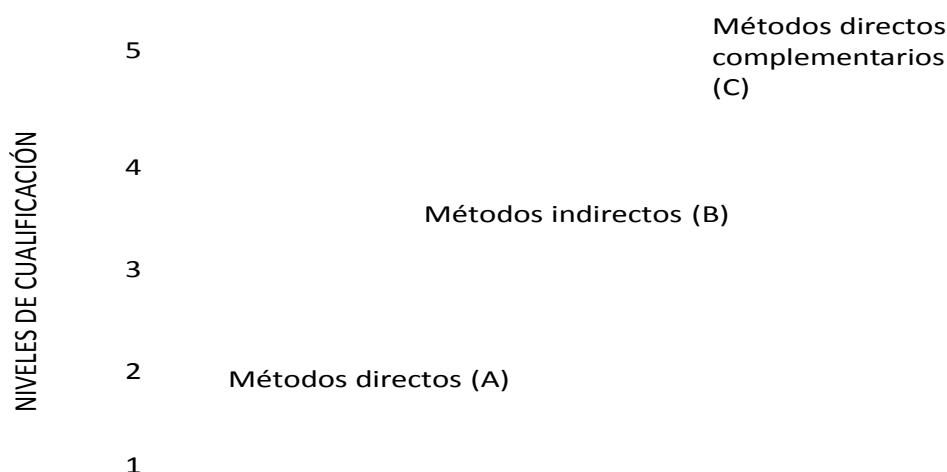
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

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 evaluación de prototipos, control de calidad y documentación de productos 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 “X” 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.

- f) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:
- La persona candidata dispondrá del prototipo de videojuego que incluya los siguientes documentos: versión beta del fichero de proyecto, plan de trabajo, guión de especificaciones técnicas, listado de medios y plataformas de difusión; de la documentación técnica relativa a los equipos y productos empleados (especificaciones técnicas, manuales de software y hardware); dos equipos con hardware (tarjetas gráficas, memorias y procesadores) y sistemas operativos diferentes; software de autor específico para edición multimedia (retoque fotográfico, edición de vídeo, edición de audio y animación entre otros); software de ofimática de uso generalizado, cables de conexión de red, audio y vídeo, soportes de almacenamiento externo; normativa de uso específico vigente sobre ergonomía, pruebas de software y normas de accesibilidad, entre otras.
 - Se valorará la competencia de respuesta a contingencias del candidato, introduciendo, durante el proceso, alguna contingencia o situación imprevista relevante, como la realización de la evaluación del prototipo en sistemas operativos o de visualización no previstos inicialmente, y/o la adaptación del manual del usuario a los mismos.
- g) 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) y cuatro (4) como imprescindibles, por su criticidad y cobertura de la profesionalidad. Pudiéndose plantear la ejecución del resto de actividades previstas, de forma parcial.