



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2749_2: Realizar operaciones con tecnologías habilitadoras digitales en entornos ot”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC2749_2: Realizar operaciones con tecnologías habilitadoras digitales en entornos OT”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Desarrollar actividades productivas en un entorno simulado o aumentado virtualmente, usando "software" específico, para mejorar la productividad y reducir riesgos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Instalar los dispositivos de entrada/salida de interacción 3D, configurando los parámetros de funcionamiento que especifique el fabricante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Calibrar los dispositivos de entrada/salida, usando el "software" al efecto que proporcione el fabricante, tomando puntos y movimientos de referencia y marcando y confirmando en dicha herramienta las posiciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Instalar el "software" específico de simulación/emulación del entorno laboral, configurándolo mediante escaneos o mapeos, añadiendo información descriptiva, de ayuda e interfaces interactivos programables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Desarrollar las actividades productivas propias del entorno laboral, usando un "software" específico que simule el puesto de trabajo en 3D mediante realidad virtual o aumentada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Programar robots colaborativos, configurando posiciones, marcadores y secuencias de movimientos, para la asistencia en la manipulación de elementos físicos en el entorno de trabajo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Acceder la interfaz de programación de robot, mediante red wifi o equivalente, preparando el entorno para el mapeado y verificando su accesibilidad, dependiendo del entorno colaborativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Crear el plano del entorno colaborativo, editándolo, alineándolo y optimizándolo al entorno real donde implantar el sistema de trabajo, según requisitos del proyecto encargado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Definir la posición del robot en el plano, identificado los tipos de zonas, posiciones y marcadores de acuerdo con las exigencias establecidas en el encargo de trabajo o proyecto colaborativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Establecer la secuencia de control relativa a una aplicación mediante un gráfico secuencial o un diagrama de flujo, creando una misión relativa a una aplicación según zonas, posiciones, y marcadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Aplicar los operadores lógicos, recarga de batería y registros del PLC a una misión, incorporándola en otra mayor y estableciendo una cola de misiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Configurar la puesta en marcha y recarga automáticas en el programa de gestión de flotas, verificando que se adaptan a las exigencias del proyecto encargado de robot móvil autónomo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Fabricar piezas en 3D mediante procesos de fabricación aditiva tales como modelado por deposición fundida (FDM) y estereolitografía (SLA) e impresión 3D en metal, entre otras, para su uso en función de los objetivos de dichas piezas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Valorar las posibilidades de orientación del objeto, el comportamiento anisotrópico, las características de relleno, los recubrimientos y soporte en la realización del laminado en función de la utilización de la pieza a imprimir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Obtener el archivo digital con el modelo a fabricar, usando la técnica seleccionada: - "Software" de diseño paramétrico. - Programas laminadores para generar códigos G-code. - Reconstrucción 3D a partir de imágenes fotográficas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Fabricar piezas en 3D mediante procesos de fabricación aditiva tales como modelado por deposición fundida (FDM) y estereolitografía (SLA) e impresión 3D en metal, entre otras, para su uso en función de los objetivos de dichas piezas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.3: Seleccionar los materiales empleados para fabricación aditiva teniendo en cuenta las tecnologías asociadas con las necesidades estructurales exigidas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Aplicar las tecnologías FDM y/o SLA, utilizando un prototipo del objeto para valorar la más rentable, comparando los resultados obtenidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Evaluar el uso estético, funcional, resistencia y acabado de la pieza en función de las tecnologías aplicadas y el objeto generado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Operar un sistema de gemelo digital, replicando el sistema real mediante sensorizado y obtención masiva de datos, para la prevención de averías en el entorno industrial.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Comprobar el sistema de sensores, verificando los dispositivos IoT de recogida de datos en los puntos de interés del modelo a replicar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Verificar el sistema de comunicaciones y servidores de almacenamiento, comprobando que la recogida de datos enviados por los sensores se almacena en un dispositivo o servidor de almacenamiento de datos para su tratamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Utilizar el "software" de análisis de datos, estadística, modelado y simulación o emulación, configurando los parámetros para alimentarlo con la información recogida, replicar su funcionamiento y anticipar su respuesta ante situaciones diversas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>