



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2448_3: Elaborar prototipos de sistemas gráficos de interacción”

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 “UC2448_3: Elaborar prototipos de sistemas gráficos de interacción”.

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: Preparar el entorno para la elaboración de prototipos siguiendo la propuesta normativa de la entidad responsable del proyecto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Configurar las herramientas de edición de escritorio, previa instalación, comprobando que se cumplen los requisitos técnicos de la herramienta con el fin de usarlas en la elaboración de prototipos, siguiendo las especificaciones recibidas de la persona responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Añadir los complementos propios ('plugin') de las herramientas de edición de escritorio o, si ya se proporcionaran instalados, configurar, comprobando que se cumplen los requisitos técnicos del complemento y siguiendo las especificaciones recibidas de la persona responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Configurar las herramientas de edición en línea (online), previo registro, activando y parametrizando los complementos ('plugin') con el fin de usarlas en la elaboración de prototipos, siguiendo las especificaciones recibidas de la persona responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Resolver los problemas surgidos durante la instalación, consultando las guías, asistentes y sistemas de ayuda que proporcionan las herramientas de edición, verificando el funcionamiento para la puesta en servicio de las herramientas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Elaborar o, en su caso, adaptar prototipos elaborados previamente, utilizando la herramienta propuesta por la entidad responsable del proyecto, las especificaciones de arquitectura de información y las especificaciones del 'sistema de diseño', asegurando que sea perceptible y comprensible.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Replicar la estructura de diseño para cada tipo de dispositivo digital, usando los componentes propios de la herramienta de edición, en base a las especificaciones de arquitectura de información recibidas de la persona responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Replicar la estructura de páginas de cada dispositivo, usando los componentes propios de la herramienta de edición, en base a las especificaciones de arquitectura de información recibidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Identificar el tipo de contenido a incluir tales como textos, imágenes, tablas, elementos multimedia, enlaces, entre otros, proponiendo su distribución en páginas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Adoptar el prototipo desarrollado previamente a los nuevos cambios, realizando modificaciones según las especificaciones de diseño recibidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Documentar el prototipo desarrollado, incluyendo el diseño propuesto de páginas, para su posterior uso y modificación siguiendo los patrones, procedimientos y normas de calidad u otras recomendaciones de la entidad responsable del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Elaborar componentes reutilizables, añadiéndolos a las páginas a partir de plantillas, aplicando los flujos de navegación siguiendo las especificaciones del 'sistema de diseño', asegurando que sea perceptible, operable y comprensible, para integrar un prototipo funcional.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Elaborar las plantillas, definiendo los elementos que las componen, así como las zonas modificables y no modificables, aplicándolas a las páginas para adaptarlas a un diseño predefinido e integrado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Identificar los componentes del 'sistema de diseño' tales como jerarquía de textos, tipografías, colores, botones, formularios, entre otros, replicándolos en el prototipo, utilizando los recursos propios de la herramienta de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Elaborar componentes reutilizables, añadiéndolos a las páginas a partir de plantillas, aplicando los flujos de navegación siguiendo las especificaciones del 'sistema de diseño', asegurando que sea perceptible, operable y comprensible, para integrar un prototipo funcional.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.3: Modificar las páginas, añadiendo componentes disponibles previamente con la herramienta de edición, y siguiendo la estructura de contenidos, según las especificaciones de arquitectura de información recibidas de la persona responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Aplicar los flujos de navegación diseñados a la estructura de páginas indicando características tales como si la pantalla es modal, número de pasos de un formulario u otros según las especificaciones de arquitectura de información recibidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Integrar los componentes ya elaborados de manera separada tales como páginas, bloques de contenido, formularios, botones, entre otros, en el prototipo, garantizando la coherencia y la cohesión del conjunto, según las especificaciones del 'sistema de diseño'.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Documentar las nuevas plantillas y componentes desarrollados, incluyendo el diseño propuesto de componentes para su posterior uso y modificación siguiendo los patrones, normativa y procedimientos establecidos en el 'sistema de diseño', y la norma de calidad de la entidad responsable del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Verificar el funcionamiento del prototipo mediante pruebas, asegurando los niveles de calidad según las especificaciones del 'sistema de diseño', asegurando que sea perceptible, operable, comprensible y robusto	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Probar los prototipos realizados o modificados en las herramientas de previsualización de navegadores web y dispositivos tales como 'tablet', móvil u otros, verificando la interacción y el diseño, según los criterios de usabilidad y los procedimientos establecidos por la entidad responsable del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Corregir los errores detectados en los prototipos realizados, usando la propia herramienta de edición, asegurando el cumplimiento de las especificaciones de diseño, según los criterios de calidad y procedimientos de la entidad responsable del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Verificar el funcionamiento del prototipo mediante pruebas, asegurando los niveles de calidad según las especificaciones del 'sistema de diseño', asegurando que sea perceptible, operable, comprensible y robusto	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.3: Realizar las pruebas de integración de componentes de diseño elaborados de forma separada, asegurando la coherencia y la cohesión del conjunto, atendiendo a las especificaciones del 'sistema de diseño' y a las normas de calidad de la entidad responsable del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Documentar el resultado de las pruebas, incluyendo los cambios realizados en elementos tales como componentes, páginas, entre otros y en sus características, para su registro y posterior uso, siguiendo las normas y procedimientos establecidos en el 'sistema de diseño', añadiendo las indicaciones sobre accesibilidad para la implementación en código del interfaz y respetando la normativa de calidad de la entidad responsable del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>