



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2635_3: Obtener modelos de proyectos de arquitectura y estructuras en 3d”

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 “UC2635_3: Obtener modelos de proyectos de arquitectura y estructuras en 3D”.

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 plantillas para el modelado de información en arquitectura y estructuras estableciendo los formatos, familias u objetos paramétricos con información asociada y elementos necesarios para alcanzar los objetivos concretados en el plan de ejecución BIM de proyectos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Identificar el software y las características de interfaz de usuario para el modelado de información gráfica y no gráfica en entornos de arquitectura, verificando que es conforme y valido para su uso de acuerdo con el plan de ejecución en BIM.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Comprobar el software y las características de interfaz de usuario para el modelado y cálculo de estructuras bajo la metodología de trabajo colaborativa, verificando que es conforme para su uso de acuerdo con el plan de ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Elaborar las plantillas con vistas de trabajo y presentación, configurándolas de acuerdo al protocolo establecido en el plan de ejecución del proyecto para el modelado en 3D.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Editar los objetos modelados en la plantilla en 3D con la metodología de trabajo colaborativa, verificando que se adaptan al tipo de proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Documentar las familias u objetos paramétricos con información asociada y objetos arquitectónicos y estructurales a modelar en 3D, comprobando que las entidades tienen los parámetros mínimos establecidos en el plan, utilizando herramientas de programación BIM.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Realizar el modelado en 3D de proyectos y objetos de arquitectura introduciendo la información gráfica y no gráfica del proyecto estableciéndolas según las especificaciones y formatos indicados en el plan de ejecución.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Modelar los objetos arquitectónicos de la envolvente (muros, suelos, cubiertas, entre otros) en el proyecto 3D, editando los parámetros o asociando familias u objetos paramétricos con información asociada de entidades previamente elaboradas o suministradas por fabricantes con la información gráfica y no gráfica según las características establecidas en el plan de ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Modelar los objetos arquitectónicos interiores (tabiques, carpinterías, rampas, escaleras, entre otros) en el proyecto 3D, editando los parámetros o asociando familias u objetos paramétricos con información asociada de entidades previamente elaboradas o suministradas por fabricantes con la información gráfica y no gráfica según las características establecidas en el plan de ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Documentar los objetos arquitectónicos modelados en proyecto 3D, comprobando que las entidades y familias u objetos paramétricos con información asociada asociadas tienen los parámetros mínimos establecidos en el plan, utilizando herramientas de programación de metodología de trabajo colaborativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Realizar el modelado proyectos y objetos estructurales en 3D introduciendo la información gráfica y no gráfica del proyecto, estableciéndolas según las especificaciones y formatos indicados en el plan de ejecución.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Modelar los objetos arquitectónicos estructurales (zapatas, muros de contención, pilares, losas, forjados, entre otros) en el proyecto 3D, editando los parámetros o asociando familias u objetos paramétricos con información asociada de entidades previamente elaboradas o suministradas por fabricantes con la información gráfica y no gráfica según las características establecidas en el plan de ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Modelar los objetos arquitectónicos estructurales como escaleras, rampas, barandillas, entre otros en el proyecto 3D, editando los parámetros o asociando familias u objetos paramétricos con información asociada de entidades previamente elaboradas o suministradas por fabricantes con la información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Realizar el modelado proyectos y objetos estructurales en 3D introduciendo la información gráfica y no gráfica del proyecto, estableciéndolas según las especificaciones y formatos indicados en el plan de ejecución.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
gráfica y no gráfica según las características establecidas en el plan de ejecución.				
3.3: Documentar los objetos estructurales modelados en proyecto 3D, comprobando que las entidades y familias u objetos paramétricos con información asociada tienen los parámetros mínimos establecidos en el plan, utilizando herramientas de programación del método de trabajo colaborativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Documentar la información del modelo 3D, generando tablas y planos a partir de los modelos BIM del proyecto elaborado.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Generar tablas de vistas de los objetos arquitectónicos y estructurales modelados en el proyecto 3D, verificando que los datos son conformes a las características establecidas en el plan de ejecución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Generar tablas de medición de los objetos arquitectónicos y estructurales modelados en el proyecto 3D, verificando que los datos son conformes a los valores y protocolo establecido en el plan de ejecución para el intercambio y generación de información.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Configurar el proyecto modelado en 3D para obtener los distintos planos de proyecto utilizando aplicaciones digitales avanzadas, imprimiendo planos en formato digital y utilizando herramientas de programación del método de trabajo colaborativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>