



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2733_3: Programar interfaces de usuario en sistemas interactivos 2d y 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 “UC2733_3: Programar interfaces de usuario en sistemas interactivos 2D y 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: Configurar estructuras y elementos del interfaz de usuario (UI) de un sistema interactivo, estableciendo los componentes y puntos de anclaje para gestionar la estrategia de visualización de información, avisos y errores en la aplicación, según se indica en el documento de diseño del juego ('Game Design Document' -GDD-) o documento de diseño del sistema interactivo de realidad virtual o extendida.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Establecer la superficie en la que se genera la interfaz mediante el editor visual, utilizando componentes de tipo contenedor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Configurar los 'canvas' y paneles definidos en las especificaciones, usando la plataforma de desarrollo asignado parámetros visuales tales como tamaño, posición, color y transparencia entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Configurar los puntos de anclaje ('anchors') del interfaz, planificando la estrategia de cambio de tamaño ('resize'), para que la interfaz se ajuste a cualquier resolución de pantalla de la plataforma para la que vaya dirigida la UI.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Generar los elementos de las interfaces gráficas de usuario mediante editores visuales, utilizando las funcionalidades propias del editor, configurando objetos proporcionados por la plataforma de desarrollo tales como botones, barras deslizadoras ('sliders'), desplegables 'dropdown', casillas de marcado ('check list'), entre otras, personalizando el aspecto a través de 'sprites'.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Preparar el 'software' mediante encapsulado en paquetes para su reutilización en escenas o su exportación a paquetes para posterior importación en otros proyectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



1: Configurar estructuras y elementos del interfaz de usuario (UI) de un sistema interactivo, estableciendo los componentes y puntos de anclaje para gestionar la estrategia de visualización de información, avisos y errores en la aplicación, según se indica en el documento de diseño del juego ('Game Design Document' -GDD-) o documento de diseño del sistema interactivo de realidad virtual o extendida.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Gestionar los datos persistentes a través de base de datos en servidores, en local y/o utilizando un diccionario de datos, mediante configuración de la conexión y generación de consultas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Establecer las pautas de diseño y las animaciones de la interfaz gráfica de usuario, distribuyendo controles y mensajes, cuidando el aspecto para mejorar la usabilidad siguiendo los criterios establecidos en las especificaciones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Adaptar el aspecto y el comportamiento de los componentes avanzados, utilizando lenguajes tales como html, xml o css, entre otros o, en su caso, utilizando componentes externos a la plataforma de desarrollo e importándolos en el proyecto y personalizándolos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Elaborar las interfaces para aplicaciones de gestión 2D multiplataforma, creando el sistema de redimensión ('resize') y definiendo las políticas de reutilización de elementos de diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Homogeneizar los elementos de la UI respecto a la fuente, el color, el comportamiento y cualquier parámetro común al conjunto de objetos que la conforman y que nos proporciona la plataforma de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Ubicar los controles de usuario en la interfaz usando los principios de usabilidad tales como coherencia, facilidad de interpretación, entre otros, para obtener un diseño intuitivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Establecer la política de mensajes con el usuario, limitando la extensión de cada uno y procurando su precisión y claridad, anticipando la posible reutilización paneles, mensajes y otros elementos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Diseñar el aspecto de la interfaz de usuario, estableciendo parámetros tales como tamaño, sonidos, colores, espacios y márgenes, entre otros para facilitar su legibilidad, siguiendo estándares y principios de usabilidad y en función del perfil y características del usuario al que va dirigido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Establecer las pautas de diseño y las animaciones de la interfaz gráfica de usuario, distribuyendo controles y mensajes, cuidando el aspecto para mejorar la usabilidad siguiendo los criterios establecidos en las especificaciones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.7: Desarrollar las animaciones sobre componentes del interfaz de usuario a través del generador de animaciones o del sistema de partículas de la plataforma de desarrollo, creando los fotogramas clave en los que se asignan posición, tamaño, escala o rotación y el color y configurando su comportamiento dinámico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Configurar eventos producidos desde la UI, asociándolos a objetos de interfaces, usando la plataforma de desarrollo y siguiendo las pautas que indican las especificaciones para gestionar la interacción con el usuario.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Configurar la entrada de eventos para darles respuesta a través de la programación de clases y métodos, asociándolos a los objetos de comunicación de la UI que nos proporciona la plataforma de desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Gestionar los eventos dinámicos, relacionándolos con el método que los trata, tomando como parámetro de entrada del método el valor de salida del evento del elemento a controlar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Integrar la capa de la interfaz en el producto a desarrollar, realizando las conexiones sobre el 'back-end' o sobre el motor de la aplicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Ajustar la UI para espacios 3D propios de entornos de realidad virtual, aumentada y/o mixta (VR, AR, MR), configurando los componentes contenedores y adaptando su estructura a la tercera dimensión.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Configurar los 'canvas', creando una estrategia de visualización según se trabaje en el espacio 3D con una única cámara o con varias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



4: Ajustar la UI para espacios 3D propios de entornos de realidad virtual, aumentada y/o mixta (VR, AR, MR), configurando los componentes contenedores y adaptando su estructura a la tercera dimensión.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.2: Diseñar los contenedores y sus componentes, teniendo en cuenta las tecnologías a utilizar, interactuando con dispositivos tales como teclado, ratón, 'joystick', guantes hápticos o controladores de realidad virtual, entre otros.				
4.3: Definir el número de cámaras virtuales en función de las vistas que se quiera proporcionar al usuario y de la plataforma para la que se va a desarrollar la aplicación tal como equipo de sobremesa, móvil, tableta, gafas VR, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Diseñar la interfaz de usuario dirigida a la realidad aumentada (AR), teniendo en cuenta si se va a trabajar sobre un espacio 2D, un espacio 3D o si se va a hacer uso de realidad mixta (MR), estableciendo parámetros propios de un entorno 3D tales como profundidad y transparencia, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>