



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

#### UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2734\_3: Integrar elementos en sistemas interactivos 2d y 3d funcionales”

#### 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 “UC2734\_3: Integrar elementos en sistemas interactivos 2D y 3D funcionales”.

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.

<b>1: Integrar elementos en el producto finalizado, enlazando interfaces, escenas y animaciones para probar la cohesión del sistema interactivo.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Integrar las escenas en un sistema interactivo enlazándolas, garantizando su coherencia visual y de audio, de modo que los caminos entre ellas sigan los patrones establecidos en el documento de especificaciones, facilitando la usabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Agregar los interfaces de usuario en escenas y situaciones para facilitar la comunicación con el usuario, asegurando la usabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Verificar la coherencia del conjunto, comprobando caminos, jerarquías y secuencias y asegurando que las interfaces se muestran en el momento y circunstancias programadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>2: Probar el sistema interactivo, utilizando las herramientas del entorno de desarrollo de programación (IDE) y de la plataforma de desarrollo, vinculando ambas entre sí para garantizar la funcionalidad del producto y siguiendo el plan de pruebas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Configurar las pruebas de 'software' en modo edición a través de las herramientas que nos proporciona el IDE, utilizando puntos de ruptura y estableciendo pruebas unitarias para cada elemento del código desarrollado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>2: Probar el sistema interactivo, utilizando las herramientas del entorno de desarrollo de programación (IDE) y de la plataforma de desarrollo, vinculando ambas entre sí para garantizar la funcionalidad del producto y siguiendo el plan de pruebas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.2: Configurar las pruebas de 'software' en modo edición a través de código.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Ejecutar las pruebas de 'software' en modo edición a través de código, capturando los eventos de error y registrando los resultados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Corregir los defectos y errores detectados, previo diagnóstico de las causas, rehaciendo o modificando los elementos de fallo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Elaborar la documentación de pruebas, recogiendo información acerca de las pruebas efectuadas, resultados obtenidos y acciones correctivas efectuadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: Crear sistemas de versiones beta, generando primeras versiones de productos utilizables, para permitir a los usuarios probar e informar al equipo de desarrollo de los fallos y posibles puntos de mejora.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Crear la versión Beta del sistema interactivo, generando una primera versión funcional, considerando plataformas, dispositivos, compatibilidad y jugabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Recoger las opiniones y comentarios de retroalimentación de los usuarios, mediante cuestionarios y entrevistas, para valorar y mejorar la usabilidad y la funcionalidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Implementar la estrategia de mejoras a partir de la retroalimentación recibida de los usuarios, rehaciendo o modificando las características, escenas, animaciones, interfaces u otros elementos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Configurar el control de actualizaciones en la fase de explotación, estableciendo una política de publicación de nuevas versiones con parches y/o mejoras del 'software', configurando mecanismos para realizarla, avisos y periodicidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



FONDO SOCIAL EUROPEO  
El FSE invierte en tu futuro