



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN 2D Y 3D

Código: IMS076_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0213_3: Definir los parámetros de creación del proyecto definido, seleccionando y configurando los equipos para realizar la animación de representaciones gráficas”

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 “UC0213_3: Definir los parámetros de creación del proyecto definido, seleccionando y configurando los equipos para realizar la animación de representaciones gráficas”.

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



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: Analizar las características generales del proyecto de animación para optimizar el tiempo y el rendimiento del trabajo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Identificar el tipo de proyecto a partir de toda la documentación aportada por el cliente determinando los tiempos de producción global y sus necesidades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Ordenar la documentación recibida y generar las observaciones propias ajustándose a los objetivos del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Determinar y planificar las fases y el método de trabajo optimizando la realización del proyecto y comprobando que se ajusta a los tiempos de producción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Identificar las fuentes externas de bibliotecas a partir del 'storyboard' y/o el guión gestionando su adquisición, dependiendo siempre de las características presupuestarias del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Determinar los tipos de archivo y ficheros considerando las características del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Determinar las necesidades expresivas y comunicativas del proyecto ajustando y definiendo los parámetros de creación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Determinar las necesidades expresivas y comunicativas del proyecto ajustando y definiendo los parámetros de creación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Identificar el estilo de representación según las características del proyecto manteniendo su continuidad estilística y ajustándose a las necesidades del mismo.				
2.2: Adecuar las representaciones previstas para la animación identificando la estructura narrativa, sus características expresivas y dramáticas, y su continuidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Ubicar los puntos de inflexión de la animación identificando la duración de los planos y las velocidades de reproducción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Determinar las características de la representación sea 2D o 3D (la profundidad de color, resolución, grado de detalle y comportamientos) dependiendo de las necesidades del proyecto establecidas a partir del guión y de las indicaciones recibidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Configurar y determinar los equipos para la realización del proyecto de animación a partir de la documentación facilitada y de los diseños previos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Determinar los equipos de hardware, software u otras tecnologías necesarias, tanto de creación como de captura y volcado, ajustándose a las necesidades presupuestarias y técnicas derivadas del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Determinar el proceso y las técnicas de 'renderizado' optimizando el rendimiento de trabajo según las características de la producción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Configurar los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura tanto de movimiento como de sonido, para la correcta representación del proyecto considerando las necesidades del mismo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Determinar el sistema de copias de seguridad dependiendo de las características del proyecto y del soporte de la fuente que se genera.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>