



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE APLICACIONES CON  
TECNOLOGÍAS WEB**

**Código: IFC154\_3**

**NIVEL: 3**

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

#### UNIDAD DE COMPETENCIA

**“UC0491\_3: Desarrollar elementos software en el entorno  
cliente”**

#### 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 “UC0491\_3: Desarrollar elementos software en el entorno cliente”

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:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. 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.

<i>1: Desarrollar documentos estáticos y dinámicos con las herramientas de programación software para ser procesados en el entorno cliente según el diseño especificado</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Desarrollar documentos estáticos y dinámicos de acuerdo con las especificaciones recibidas del diseño y atendiendo a la política de seguridad de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Codificar los documentos teniendo en cuenta las distintas técnicas de desarrollo y el dispositivo del entorno cliente (equipo de sobremesa, dispositivos móviles, entre otros), con lenguajes de marcado y estándares de desarrollo software.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Utilizar las herramientas de programación software para conseguir la codificación de los documentos sin errores y que los documentos sean procesados en el entorno cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Detectar y corregir los errores en los documentos realizados, utilizando las herramientas de depuración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Probar los documentos desarrollados para verificar que cumplen las funcionalidades especificadas en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.6: Utilizar las herramientas de control de versiones centralizadas o distribuidas para garantizar el control de cambios en el software, facilitando el desarrollo y las pruebas de las modificaciones relativas a nuevas funcionalidades y corrección de errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Documentar siguiendo los patrones, normas y procedimientos establecidos en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>2: Desarrollar componentes software en el entorno cliente que permitan cumplir los objetivos del diseño según las especificaciones dadas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Realizar el desarrollo del componente de acuerdo con las especificaciones recibidas del diseño y atendiendo a la política de seguridad de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Interpretar la lógica de la aplicación correctamente identificando los elementos necesarios para codificar los componentes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Realizar la codificación de los componentes utilizando las distintas técnicas de programación estructurada y estándares de desarrollo software.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Desarrollar el código del componente software proporcionando una interfaz en condiciones de usabilidad, accesibilidad y ergonomía según las especificaciones de diseño y las normas de la organización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Detectar y corregir los errores en los componentes realizados utilizando herramientas de depuración	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Probar los componentes desarrollados para verificar que cumplen los objetivos especificados en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7 Utilizar las herramientas de control de versiones centralizadas o distribuidas para garantizar el control de cambios en el software, facilitando el desarrollo y las pruebas de las modificaciones relativas a nuevas funcionalidades y corrección de errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.8 Realizar la documentación de los componentes elaborados siguiendo los patrones, normas y procedimientos establecidos por la organización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: Desarrollar aplicaciones específicas de dispositivo en el entorno cliente para cumplir los objetivos del diseño según las especificaciones dadas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Realizar el desarrollo de la aplicación específica de dispositivo de acuerdo con las especificaciones recibidas del diseño y atendiendo a la política de seguridad de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Interpretar la lógica de la aplicación correctamente identificando los componentes y documentos que pueden ser reutilizados para su codificación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Realizar la codificación de la aplicación específica de dispositivo utilizando las distintas técnicas de programación estructurada, estándares de desarrollo software así como herramientas de desarrollo especializadas para el dispositivo cliente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>3: Desarrollar aplicaciones específicas de dispositivo en el entorno cliente para cumplir los objetivos del diseño según las especificaciones dadas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.4: Desarrollar el código de la aplicación específica de dispositivo proporcionando una interfaz en condiciones de usabilidad, accesibilidad y ergonomía, según las especificaciones de diseño y las normas de la organización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Detectar y corregir los errores en la aplicación específica de dispositivo utilizando herramientas de depuración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Probar la aplicación específica de dispositivo desarrollada para verificar que cumple los objetivos especificados en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.7 Utilizar las herramientas de control de versiones centralizadas o distribuidas para garantizar el control de cambios en el software, facilitando el desarrollo y las pruebas de las modificaciones relativas a nuevas funcionalidades y corrección de errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.8 Realizar la documentación de la aplicación específica de dispositivo desarrollada siguiendo los patrones, normas y procedimientos establecidos por la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>4: Desarrollar componentes multimedia con herramientas y lenguajes específicos para aumentar la funcionalidad de los elementos del entorno cliente, según especificaciones de diseño.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Disponer los componentes de audio y vídeo en función del entorno en el que van a ser insertados, ajustando la salida a los formatos digitales estándares y teniendo en cuenta especificaciones de rendimiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Retocar y ajustar los elementos gráficos, ilustraciones o fotografías para obtener una salida con un formato estándar utilizando herramientas específicas considerando el dispositivo utilizado en el entorno cliente y atendiendo a especificaciones recibidas y a la política de seguridad de la organización..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Configurar las animaciones que incorporan elementos multimedia utilizando lenguajes de script y otras herramientas específicas para cumplir las especificaciones de diseño dadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Desarrollar la interactividad de los elementos multimedia con lenguajes de script y otras herramientas específicas según instrucciones recibidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>4: Desarrollar componentes multimedia con herramientas y lenguajes específicos para aumentar la funcionalidad de los elementos del entorno cliente, según especificaciones de diseño.</b>	<b>INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN</b>			
	1	2	3	4
4.5 Adecuar el componente desarrollado a los criterios de accesibilidad, usabilidad y ergonomía establecidos por las normas y las especificaciones de la organización y la normativa aplicable en materia de propiedad intelectual y derechos de autor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.6: Verificar la integración de los elementos multimedia en el entorno cliente para garantizar los parámetros de calidad del producto según las normas de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.7: Utilizar las herramientas de control de versiones centralizadas o distribuidas para garantizar el control de cambios en el software, facilitando el desarrollo y las pruebas de las modificaciones relativas a nuevas funcionalidades y corrección de errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>5: Incluir funcionalidades específicas en los documentos de desarrollo, utilizando componentes software en el entorno cliente ya desarrollados según la normativa aplicable.</b>	<b>INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN</b>			
	1	2	3	4
5.1 Utilizar los componentes ya elaborados como elementos integradores en el desarrollo de nuevos componentes, según el diseño técnico y atendiendo a la política de seguridad de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2: Construir los documentos utilizando componentes software ya desarrollados según el diseño especificado y de acuerdo con la normativa aplicable sobre propiedad intelectual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3: Configurar el componente software a través de sus propiedades y métodos para adaptar su funcionalidad a las necesidades del usuario y del entorno del cliente elegido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.4: Efectuar las pruebas y documentación sobre componentes software ya realizados teniendo en cuenta las normas definidas en el diseño técnico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.5 Efectuar la utilización de componentes software ya elaborados garantizando la integridad del sistema	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.6: Ajustar los parámetros del sistema que afectan a la ergonomía o a la facilidad de uso para mejorar las condiciones de trabajo del usuario, dentro de las directivas de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>