



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS
EDITORIALES MULTIMEDIA

Código: ARG293_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0937_3: Generar y publicar productos editoriales
multimedia”

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 “UC0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia”.

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.

<i>1. Desarrollar prototipos, en colaboración con el equipo de edición, para materializar el proyecto editorial multimedia utilizando lenguajes de marcas, de guiones y de presentación, o herramientas de autor que sean adecuados de acuerdo con las especificaciones.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Establecer las fases de desarrollo del prototipo en función de la tipología del producto, del plazo de entrega, de acuerdo con los departamentos de diseño y los desarrolladores informáticos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Iniciar el desarrollo del prototipo considerando los bocetos de pantallas, las interacciones y la funcionalidad recogidos en la especificación y en el libro de estilo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Seleccionan los instrumentos de montaje requeridos de acuerdo con las indicaciones del encargo y teniendo en cuenta la tipología del producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Ensamblar el conjunto de elementos multimedia optimizados en el prototipo, simulando correctamente la funcionalidad en diferentes dispositivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Realizar la integración espacial y temporal de los elementos multimedia de acuerdo con las especificaciones y con el comportamiento dinámico esperado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



1. Desarrollar prototipos, en colaboración con el equipo de edición, para materializar el proyecto editorial multimedia utilizando lenguajes de marcas, de guiones y de presentación, o herramientas de autor que sean adecuados de acuerdo con las especificaciones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Determinar el tipo de producto multimedia: páginas web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y las características de los mismos, considerando sus especificidades en la elaboración del prototipo para su correcta implementación de acuerdo con las especificaciones técnicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Ajustar las soluciones de programación desarrolladas para la elaboración del prototipo a las especificaciones del encargo y a las características de los dispositivos de lectura y los requerimientos de interacción utilizando las herramientas requeridas.				
1.8: Realizar el desarrollo de los prototipos en colaboración con el equipo de edición.				

2: Implementar, en colaboración con el equipo de edición, el conjunto de enlaces, parametrizaciones y elementos de control necesarios para lograr la funcionalidad prevista en el producto multimedia, teniendo en cuenta las indicaciones del documento de especificaciones sobre los aspectos funcionales y de interacción.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Establecer las fases de desarrollo de la funcionalidad del producto en función de la tipología del producto, del plazo de entrega y de acuerdo con el diseñador gráfico y el responsable de programación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Definir la navegación, la interacción y los aspectos funcionales concretándolos a partir de los bocetos de las pantallas y las modificaciones establecidas en el desarrollo del prototipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Realizar la integración de los elementos de navegación, interacción y funcionales dentro del aspecto gráfico de las pantallas en concordancia con la estética general de la pantalla y guardando la armonía con el resto de elementos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Implementar, en colaboración con el equipo de edición, el conjunto de enlaces, parametrizaciones y elementos de control necesarios para lograr la funcionalidad prevista en el producto multimedia, teniendo en cuenta las indicaciones del documento de especificaciones sobre los aspectos funcionales y de interacción.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.4: Implementar los enlaces y los elementos de control ajustándose a la funcionalidad, la interacción y la navegación especificadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Comprobar la parametrización de los elementos interactivos, las ayudas, el tratamiento de las excepciones y los mensajes de error verificando que son coherentes con la navegación especificada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Chequear la funcionalidad prevista de las pantallas comprobándola con los esquemas diseñados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7: Realizar la implementación en colaboración con el equipo de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Publicar el producto multimedia final adaptándolo a la plataforma de distribución definida: páginas web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros, de acuerdo con las especificaciones de funcionalidad, usabilidad y accesibilidad requeridas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Establecer las fases de publicación del producto multimedia final en función de la tipología del producto, del plazo de entrega y de acuerdo con los departamentos de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Montar el producto multimedia utilizando las pantallas y elementos generados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Implementar el producto multimedia según las especificaciones utilizando las aplicaciones informáticas apropiadas, en las plataformas de distribución especificadas, entregándose para su evaluación al departamento de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Incorporar las correcciones derivadas de los chequeos previstos en el producto constituyendo el producto editorial multimedia final.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3: Publicar el producto multimedia final adaptándolo a la plataforma de distribución definida: páginas web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros, de acuerdo con las especificaciones de funcionalidad, usabilidad y accesibilidad requeridas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.5: Publicar el producto multimedia final en las plataformas de distribución o formatos definidos realizándose las copias de seguridad pertinentes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Realizar las actualizaciones de productos digitales, tales como ciertos apartados de revistas on-line, suplementos de publicaciones digitales, catálogos de productos y otros, utilizando las herramientas de publicación más adecuadas, logrando el producto final indicado en las especificaciones.				
3.7: Comprobar el producto multimedia final, valorando que se ajusta a las normas designadas por el cliente en el encargo y cumple también las convenciones y normalizaciones del sector al que va dirigido: accesibilidad para discapacitados WAI-W3C, usabilidad, entre otros.				
3.8: Realizar los trabajos de publicación cumpliendo la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.				