



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS
AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS**

Código: IMS295_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

**“UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia
interactivos”**

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 “UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos”.

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: Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Determinar los objetivos comunicativos, funcionales y formales, y las especificaciones del proyecto a desarrollar considerando el catálogo de requisitos y un conjunto de modelos iniciales de alto nivel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Determinar las características del producto referentes a género, estilo narrativo y gráfico y plazos atendiendo a los objetivos fijados por el cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Completar el catálogo de requisitos analizando y valorando cualquier otra información relevante: contenidos o fuentes originalmente disponibles en otros medios o soportes, libro de estilo, manual de identidad corporativa, estándares, normativas, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Realizar el modelo de información relativo a conexiones, interfaces, descripciones, actividades y requisitos, que complementa la documentación de las especificaciones, analizando las necesidades de información, para conseguir los requisitos generales y los modelos conceptuales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Distribuir las especificaciones de diseño, realización y estándares de documentación, elaborados por los equipos de análisis, diseño y realización, entre los distintos participantes en el desarrollo de proyecto para su manejo, evaluación e interpretación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



1: Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Definir las especificaciones técnicas atendiendo a los requisitos de accesibilidad, compatibilidad e interoperabilidad entre plataformas para minimizar los tiempos de desarrollo y/o mantenimiento, equilibrar calidad/costes y favorecer su uso con distintos navegadores, plataformas o tecnologías.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Identificar la arquitectura tecnológica analizando las capacidades previstas, las especificaciones y los requisitos de carácter técnico, en función de los medios y el tiempo necesarios para su desarrollo e implantación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Elaborar el plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo, y la arquitectura de información seleccionada, atendiendo a las limitaciones y consideraciones relativas a los recursos disponibles (técnicos y humanos), plazos y costes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Estimar los plazos del trabajo evaluando los riesgos detectados en proyectos anteriores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Asumir los planes de trabajo, seguimiento, calidad y mantenimiento, por parte de los distintos participantes en el desarrollo del proyecto junto con el resto de políticas técnicas y de seguridad, directrices de planificación, de gestión de cambios y de gestión de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Concretar los aspectos logísticos relacionados con el material, salas de reuniones, estándares de documentación, entre otros, favoreciendo la eficacia del trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.5: Determinar los convencionalismos, permisos de acceso a la información y sistemas de comunicación entre los equipos de trabajo, según el grado de participación del personal técnico del proyecto, facilitando la organización de los recursos técnicos y estéticos durante las diferentes fases.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Determinar las características y componentes de la arquitectura tecnológica de producción, previamente seleccionada, teniendo en cuenta, el análisis de los recursos disponibles y los requisitos de carácter técnico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Determinar los parámetros y procedimientos de gestión del proyecto, puesta a punto de equipos y herramientas, conectividad y comunicaciones, aseguramiento de la calidad y seguridad del entorno, para optimizar la producción, atendiendo a los criterios de gestión y seguridad de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Determinar el sistema de copias de seguridad, actualizaciones, registro de cambios, control de versiones, estado y traza de su evolución, garantizando la integridad y disponibilidad de la versión adecuada de los productos, y facilitando su reutilización y/o modificación ante posibles cambios sobre los requisitos iniciales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Identificar las diferentes fuentes, ya sean texto, gráficos, sonidos, imagen fija o en movimiento, o combinación de éstas, como módulos de información, a partir de las especificaciones, garantizando su integridad informativa, tamaño, posición y función en el producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<i>4: Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.2: Determinar la modalidad narrativa: lineal (secuencial y determinada) o interactiva, de los diferentes módulos de información, los cuales se comprobarán a partir de las especificaciones y su función en el producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Garantizar el compromiso de calidad del producto en función de la arquitectura tecnológica, soporte de difusión y/o destino de publicación identificando los formatos adecuados de archivo de las diferentes fuentes, junto a sus características y propiedades, a partir de las especificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Cumplir la legislación aplicable en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual atendiendo a las características particulares del proyecto multimedia interactivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Organizar las fuentes proporcionadas por los distintos participantes en el proyecto conforme a los requisitos de operación y seguridad acordados, considerando las particularidades del soporte de almacenamiento elegido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>