



## **GUÍA DE EVIDENCIAS DEL ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES**

**“ECP0213\_3: Elaborar el proyecto de animación 2d y/o 3d”**

## 1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES.

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en los elementos de la competencia (EC) e indicadores de calidad (IC) del ECP0213\_3: Elaborar el proyecto de animación 2d y/o 3d.

### 1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (Estándar de Competencias Profesionales (ECP) y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

#### a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en elaborar el proyecto de animación 2d y/o 3d, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en los elementos de la competencia del estándar de competencias profesionales, y dos dígitos las reflejadas en los indicadores de calidad.

**1. Definir las características generales del proyecto de animación, estableciendo su tipología y concepto visual, seleccionando el "hardware" y el "software" a utilizar y configurándolo, en función**

**de la información y datos aportados por el cliente tales como el presupuesto, la duración, el género y los destinatarios, entre otros, para establecer la estructura o marco del mismo.**

- 1.1 Las características genéricas en función del tipo de proyecto se deciden en su caso, estableciendo el uso de técnicas concretas tales como animación 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual, entre otras, teniendo en cuenta el ámbito de la audiencia, la historia a contar, la duración total y el presupuesto, entre otros aspectos.
- 1.2 El "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo se seleccionan, escogiendo los que encajan en las características del proyecto que se han establecido previamente, en función de las posibilidades que ofrecen los "software".
- 1.3 Las fases y el método de trabajo se determinan, planificando el "pipeline" para ajustar los tiempos de producción y reducir costes, conformando grupos de trabajo y asignando las tareas.
- 1.4 La estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos, en todas las fases de la producción, se crean de modo que se facilite su acceso, según la técnica de animación.
- 1.5 Los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura y volcado, entre otros, se determinan ajustándose al "software" a utilizar, al tipo de proyecto y al presupuesto.
- 1.6 El "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido, se configuran, calibrando dispositivos y asignando parámetros de base tales como resoluciones, perfiles de color, unidades de medida, entre otros.
- 1.7 El sistema de copias de seguridad se determina, indicando la periodicidad y las necesidades de tiempo empleado en la de copia y en su hipotética restauración, dependiendo de las características del proyecto y del soporte de la fuente que se genera.

**2. Desarrollar trabajos preliminares de diseño visual con base en el guion, elaborando bocetos y preparando elementos del mismo, partiendo de las directrices del equipo de trabajo sobre técnicas, estilos, estéticas y herramientas a implementar y de las paletas de color, "color keys" e iluminación, para conseguir unidad estética y características específicas del proyecto de animación.**

- 2.1 Los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales, entre otros, se buscan, tomando elementos, imágenes y vídeos sobre los mismos, escogiendo aquellos que encajan en el diseño y se ajustan al estilo visual decidido en el guion del proyecto.
- 2.2 Los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes, entre otros elementos visuales, se desarrollan sobre papel y/o con herramientas informáticas al efecto, incrementando gradualmente el nivel de detalle y complejidad en pasos sucesivos,

ajustándose al guion y a referencias de obras gráficas obtenidas de otros autores, para esbozar el estilo visual.

- 2.3 Los documentos gráficos creados se comparten con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), en un "moodboard" físico o digital, incluyendo todas las referencias gráficas, estilísticas y creativas del universo visual del proyecto, para reelaborar en su caso, buscar nuevas referencias y refinar los bocetos, incrementando el nivel de detalle y de ajuste al guion y al estilo.

### **3. Generar material gráfico relativo al diseño de personajes, escenarios, atrezos y "props" del universo gráfico el proyecto, usando herramientas analógicas y/o digitales, consultando el "moodboard" como referencia estilística y fuente de inspiración, para desarrollar conceptos artísticos y lograr unidad conceptual y visual en el desarrollo posterior.**

- 3.1 Los personajes junto con su indumentaria si la hubiera, se elaboran con varias vistas, escalas, posturas, gestos y expresiones, mediante la elaboración de hoja de poses, hoja de gestos y "turnarounds", usando herramientas gráficas analógicas y/o digitales, en función de la complejidad de los objetos y personajes y de las necesidades del proyecto, para que sirvan como referencia para el modelado posterior.
- 3.2 Los entornos o espacios ("sets" o "backgrounds") del proyecto a animar se elaboran en base a la estética y estilo definido, con herramientas gráficas analógicas y/o digitales.
- 3.3 Los atrezos y "props" que intervienen en el proyecto se elaboran gráficamente con detalle en base a la estética y estilo definido, con herramientas gráficas analógicas y/o digitales.
- 3.4 El material gráfico realizado se comparte con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), en el "moodboard" físico o digital, para reelaborar en su caso y refinar los bocetos, incrementando el nivel de detalle y de ajuste al guion y al estilo.

### **4. Elaborar los guiones gráficos tales como el "storyboard", animática y "colorscript", plasmando los bocetos, atendiendo a las necesidades de ritmo y narrativa del proyecto para servir como base a la animación.**

- 4.1 El guion gráfico o "storyboard" se elabora, plasmando el boceto de la historia en imágenes, como versión ilustrada o guion técnico, utilizando herramientas gráficas analógicas y/o digitales.
- 4.2 El boceto animado o animática se elabora, a partir del guion gráfico o "storyboard", incluyendo tiempos de cada plano, incorporando música, voces y sonido no definitivos, estableciendo la estética, ritmo y lenguaje, para expresar el efecto dramático que va a tener cada escena o secuencia del proyecto de animación.
- 4.3 El "colorscript" o guion de color se elabora, recogiendo el aspecto ("look") que tendrá cada secuencia o escena del proyecto de animación en lo relativo a la iluminación y color, en base a las directrices que se

han establecido en la fase de desarrollo visual del proyecto de animación.

- 4.4 El material gráfico realizado se comparte con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), mediante reuniones técnicas y/o utilizando los canales de mensajería o compartición que definan los responsables del proyecto, para reelaborar en su caso y refinar el trabajo.

## **b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.**

La persona candidata, en su caso, deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en los elementos de la competencia del **ECP0213\_3: Elaborar el proyecto de animación 2d y/o 3d**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

### **1. Creación de proyectos de animación**

- Técnicas de animación de proyectos audiovisuales: animación 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual, entre otras.
- Metodologías organizativas de equipos de trabajo de proyectos de animación. Técnicas de planificación. Herramientas y técnicas de intercambio de información, toma de decisiones y establecimiento de acuerdos.
- "Software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo. Posibilidades y parámetros de configuración.
- Equipos de trabajo monopuesto o multipuesto. Monitores y dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido. Configuración, calibrado: resoluciones, perfiles de color, unidades de medida, entre otros.
- Sistema de copias de seguridad: periodicidad, fiabilidad, tiempos totales de copia y restauración.

### **2. Fuentes y repositorios de referencias y modelos de animación**

- Búsqueda y localización de fuentes y repositorios de modelos de materiales físicos y referencias. Fuentes de pago o públicas. Organización y archivo de referencias.
- Procedimientos de captura de imágenes fijas y en movimiento. Escaneado y volcado.
- Formatos de archivo de imagen, vídeo y de datos. Características, ventajas e inconvenientes y ámbito de aplicación.

### **3. Elaboración de bocetos y elementos de la animación**

- Técnicas de representación gráfica. Composición de los elementos en un encuadre. Relación de colores y planos de profundidad. Trazo y forma.
- Hojas de poses. Hojas de gestos. "Turnarounds".
- "Software" para diseño 2D. Características y utilidades. Tabletas gráficas.
- Elaboración de "moodboard" físicos o digitales.

#### **4. Elaboración de guiones gráficos: "storyboard", animática y "colorscript"**

- La construcción dramática: la historia y sus características, interactividad.
- Tipologías de guion: en función de la idea, en función del medio, en función del género.
- Los géneros cinematográficos y videográficos.
- "Storyboard", guiones técnicos, bocetos y cartas de animación. Estructura narrativa y elementos. Perspectivas y encuadres. Uso de herramientas gráficas analógicas y/o digitales.
- Herramientas "software" para la elaboración de animáticas.
- Elaboración de un boceto animado o animática. Inclusión de tiempos de cada plano, música, voces y sonido no definitivos. Estética, ritmo y lenguaje. Interpolación y fotograma a fotograma.
- Elaboración de "colorscript" o guiones de color. Iluminación y color.

#### **c) Especificaciones relacionadas con el "saber estar".**

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Finalizar el trabajo atendiendo a criterios de idoneidad, rapidez, economía y eficacia.
- Demostrar la creatividad propia en el desarrollo del trabajo.
- Comunicarse eficazmente con las personas adecuadas en cada momento.
- Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias.
- Mostrar una actitud de respeto hacia los compañeros, procedimientos y normas de la empresa.
- Cumplir las medidas que favorezcan el principio de igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres.

### **1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.**

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional del Estándar de Competencias Profesionales implicado.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de elementos de la competencia del Estándar de Competencias Profesionales.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA.,

cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso del "ECP0213\_3: Elaborar el proyecto de animación 2d y/o 3d", se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

### **1.2.1. Situación profesional de evaluación.**

#### **a) Descripción de la situación profesional de evaluación.**

En esta situación profesional, la persona candidata demostrará la competencia requerida para elaborar el proyecto de animación 2D y/o 3D, cumpliendo la normativa relativa a protección medioambiental, planificación de la actividad preventiva y aplicando estándares de calidad. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Definir las características y desarrollar los trabajos preliminares.
2. Generar material gráfico y elaborar los guiones.

#### **Condiciones adicionales:**

- Se dispondrá de equipamientos, productos específicos y ayudas técnicas requeridas por la situación profesional de evaluación.
- Se comprobará la capacidad del candidato o candidata en respuesta a contingencias.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

#### **b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.**

Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios de evaluación se especifican en el cuadro siguiente:

<b>Criterios de mérito</b>	<b>Indicadores de desempeño competente</b>
<i>Exhaustividad en la definición de las características y desarrollar de los trabajos preliminares.</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Resolución de las características genéricas en función del tipo de proyecto, mediante el uso de técnicas como 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual.</li><li>- Selección del "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo.</li><li>- Creación de la estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos.</li><li>- Determinación de los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura y volcado.</li><li>- Configuración del el "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido.</li><li>- Determinación del sistema de copias de seguridad.</li><li>- Recopilación de los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales.</li><li>- Desarrollo de los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes.</li></ul> <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A</i></p>
<i>Idoneidad en la generación de material gráfico y en la elaboración de los guiones.</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Elaboración de los personajes e indumentaria.</li><li>- Elaboración de los entornos o espacios.</li><li>- Elaboración de los atrezos.</li><li>- Elaboración del guion gráfico o o "storyboard",</li><li>- Elaboración del boceto animado.</li><li>- Elaboración del "colorscript" o guion de color.</li><li>- Distribución del material gráfico.</li></ul> <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B</i></p>
<i>Cumplimiento del tiempo asignado, considerando el que emplearía un o una profesional competente.</i>	
<i>El desempeño competente requiere el cumplimiento, en todos los criterios de mérito, de la normativa aplicable en materia de prevención de riesgos laborales, protección medioambiental</i>	

## Escala A

4	<p><i>Para definir las características y desarrollar los trabajos preliminares, resuelve las características genéricas en función del tipo de proyecto, mediante el uso de técnicas como 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual. Selecciona el "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo. Crea la estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos. Determina los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura y volcado. Configura el "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido. Determina el sistema de copias de seguridad. Recopila los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales. Desarrolla los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes.</i></p>
3	<p><b>Para definir las características y desarrollar los trabajos preliminares, resuelve las características genéricas en función del tipo de proyecto, mediante el uso de técnicas como 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual. Selecciona el "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo. Crea la estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos. Determina los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura y volcado. Configura el "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido. Determina el sistema de copias de seguridad. Recopila los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales. Desarrolla los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes, pero comete pequeñas irregularidades que no alteran el resultado final.</b></p>
2	<p><i>Para definir las características y desarrollar los trabajos preliminares, resuelve las características genéricas en función del tipo de proyecto, mediante el uso de técnicas como 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual. Selecciona el "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo. Crea la estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos. Determina los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura y volcado. Configura el "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido. Determina el sistema de copias de seguridad. Recopila los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales. Desarrolla los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes, pero comete grandes irregularidades que alteran el resultado final.</i></p>
1	<p><i>No define las características ni desarrolla los trabajos preliminares.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 de la escala.

### Escala B

4	<p><i>Para generar material gráfico y elaborar los guiones, elabora los personajes e indumentaria. Elaborar los entornos o espacios. Elaborar los atrezos. Elaborar el guion gráfico o "storyboard", Elaborar el boceto animado. Elaborar el "colorscript" o guion de color. Distribuye el material gráfico.</i></p>
---	--

3	<i>Para generar material gráfico y elaborar los guiones, elabora los personajes e indumentaria. Elabora los entornos o espacios. Elabora los atrezos. Elabora el guion gráfico o o "storyboard", Elabora el boceto animado. Elabora el "colorscript" o guion de color. Distribuye el material gráfico, pero comete pequeñas irregularidades que no alteran el resultado final.</i>
2	<i>Para generar material gráfico y elaborar los guiones, elabora los personajes e indumentaria. Elabora los entornos o espacios. Elabora los atrezos. Elabora el guion gráfico o o "storyboard", Elabora el boceto animado. Elabora el "colorscript" o guion de color. Distribuye el material gráfico, pero comete grandes irregularidades que alteran el resultado final.</i>
1	<i>No genera material gráfico ni elabora los guiones.</i>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 de la escala.

## 2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

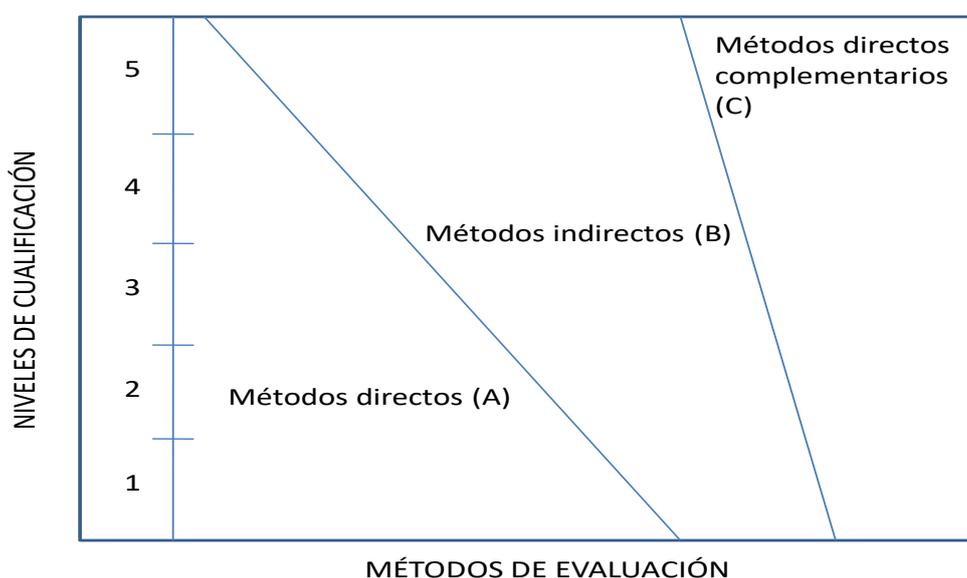
La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación del estándar de competencias profesionales, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

### 2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:

- Observación en el puesto de trabajo (A).
- Observación de una situación de trabajo simulada (A).
- Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
- Pruebas de habilidades (C).
- Ejecución de un proyecto (C).
- Entrevista profesional estructurada (C).
- Preguntas orales (C).
- Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación del ECP. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter

complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a una persona candidata a la que se le aprecien dificultades de expresión escrita, ya sea por razones basadas en el desarrollo de las competencias básicas o factores de integración cultural, entre otras. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

## **2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores.**

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en el proceso de Elaborar el proyecto de animación 2D y/o 3D, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la dimensión relacionada con el "saber" y "saber estar" de la competencia profesional.
- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente el ECP, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los "saberes" incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en los elementos de la competencia considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un o una profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) Por la importancia del "saber estar" recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Este Estándar de Competencias Profesionales es de nivel "X" y sus competencias tienen componentes psicomotores, cognitivos y actitudinales. Por sus características, y dado que, en este caso, tiene

mayor relevancia el componente de destrezas psicomotrices, en función del método de evaluación utilizado, se recomienda que en la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba práctica que tenga como referente las actividades de la situación profesional de evaluación. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales requeridas.

- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.