



GUÍA DE EVIDENCIAS DEL ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

“ECP0935_3: Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia”



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 ECP0935_3: Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia.

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 determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia 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. Elaborar el documento de especificaciones para describir las características del producto editorial multimedia, de acuerdo con los requisitos establecidos por la empresa y/o descripciones del cliente en el proyecto.

- 1.1 El aspecto global y los aspectos funcionales del producto se describen a partir de las especificaciones o descripciones recibidas, identificando el producto editorial digital concreto: libro electrónico, publicación sobre Internet y otros.
- 1.2 La plataforma de funcionamiento, incluyendo el sistema operativo y la plataforma de desarrollo del producto se determinan a partir de las indicaciones dadas en el encargo.
- 1.3 La tecnología de las páginas y pantallas, el tipo de soporte, estático o dinámico, y los aspectos relativos al alojamiento de las páginas, en el caso de productos multimedia destinados a Internet, se concretan en el documento de especificaciones.
- 1.4 Los aspectos gráficos se describen en el documento, diferenciando todos sus elementos, basándose en el libro de estilo y elaborándolo en caso de que no exista.
- 1.5 Las funcionalidades, el árbol de contenidos y la navegación se describen en el documento de especificaciones del producto multimedia de acuerdo a las explicaciones o descripciones recibidas.
- 1.6 El tratamiento de las traducciones y el uso de distintos idiomas, en su caso, se detallan en el documento de especificaciones del producto multimedia de acuerdo a las especificaciones del encargo.
- 1.7 La accesibilidad, las convenciones sobre usabilidad y otras estandarizaciones: normas de calidad aplicables y otras, se determinan en el documento de especificaciones del producto multimedia siguiendo las normas y los estándares establecidos por la empresa editora.
- 1.8 Los elementos multimedia que forman parte del producto editorial se definen en el documento de especificaciones estableciendo el origen y las condiciones de uso que especifican las agencias de bancos de imágenes y multimedia señalando, cuando exista, las limitaciones legales o técnicas.

2. Adaptar, en colaboración con el responsable de diseño, el libro de estilo de la empresa a las necesidades de integración de los elementos gráficos y multimedia en el producto encargado.

- 2.1 Los elementos gráficos del encargo: tipografías, paletas de colores y demás especificaciones que se deducen del encargo del cliente se recogen estructuralmente en la adaptación del libro de estilo.
- 2.2 Los elementos de diseño multimedia y otros elementos funcionales: paletas de colores, plantillas, colecciones de iconos, símbolos y botones, logotipos, elementos dinámicos, y tablas y listas de los códigos de interactividad, se detallan constituyendo la normativa de producción que rige el desarrollo del producto de acuerdo a las normas de la empresa.



- 2.3 Las convenciones habituales de la empresa y las normas sobre textos, imágenes, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos y demás elementos se aplican en la adaptación del libro de estilo siguiendo la línea editorial marcada.
- 2.4 Las notas sobre la dinámica de navegación se recogen en el documento de estilo de acuerdo con las especificaciones.
- 2.5 La adaptación de las normas de estilo se desarrollan buscando que sean suficientemente flexibles y que permitan la integración sencilla y razonable de posibles ampliaciones o modificaciones del producto editorial multimedia.
- 2.6 Los elementos gráficos se recogen de forma estructurada en la adaptación del libro de estilo.

3. Especificar los estándares de calidad que debe cumplir el producto editorial multimedia final para asegurar su funcionalidad, accesibilidad y usabilidad de acuerdo con las especificaciones iniciales y su libro de estilo.

- 3.1 Los requisitos del producto editorial multimedia se identifican, considerándolos en la definición de los estándares de calidad y en los criterios de presentación, funcionalidad y usabilidad.
- 3.2 Los estándares relativos a la presentación en pantalla se seleccionan de acuerdo con las especificaciones del encargo y el libro de estilo.
- 3.3 Los estándares de funcionalidad se determinan considerando las especificaciones del encargo y del comportamiento dinámico esperado.
- 3.4 Los estándares de usabilidad para el producto digital se especifican incluyendo los relativos a ergonomía, accesibilidad e internacionalización y documentándolos debidamente, teniendo en cuenta la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

4. Establecer la distribución de los recursos humanos y tecnológicos en colaboración con el equipo de edición, para la realización del producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos y proponiendo mejoras.

- 4.1 La planificación de distribución de recursos humanos se valora midiendo parámetros de eficacia con respecto al producto previsto acordándola con el diseñador gráfico y el responsable de programación.
- 4.2 La distribución de recursos tecnológicos se estima en colaboración con el responsable de programación, de acuerdo con los estándares de calidad establecidos en el encargo del producto.
- 4.3 La distribución y asignación de recursos humanos se valora mediante una propuesta clara y concreta que mejora la asignada en el documento de especificaciones.
- 4.4 La propuesta de distribución se realiza optimizando los recursos tecnológicos y mejorando el proceso, teniendo en cuenta la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.
- 4.5 La valoración definitiva de distribución de los recursos humanos y tecnológicos se tramita al responsable correspondiente, ajustándose en la organización final a las indicaciones recibidas.



5. Determinar, en colaboración con el equipo de edición, la viabilidad del proyecto, estimando los costes del producto editorial multimedia y teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos.

- 5.1 Los costes y tiempos que se derivan de las especificaciones del cliente se identifican valorando, junto con el equipo de edición, su incidencia en el coste total del proyecto.
- 5.2 La información de bancos de imágenes y los costes de los elementos multimedia se estiman, valorando su viabilidad.
- 5.3 La intervención de agentes nacionales o internacionales en el desarrollo del proyecto se valora, estimando el coste en el estudio de viabilidad.
- 5.4 Las valoraciones sobre los recursos necesarios para realizar el producto se detallan recogiendo de forma clara y completa en la elaboración del presupuesto general.
- 5.5 El estudio de viabilidad económica se incluye en la documentación del proyecto para el desarrollo del producto editorial multimedia.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales del "ECP0935_3 **Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia**". Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita.

1. *Proyectos editoriales multimedia.*

- Tipo de proyectos editoriales multimedia.
- Requisitos de productos editoriales multimedia.
- Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia.
- Productos multimedia desarrollados: páginas web, libros electrónicos, revistas digitales, periódicos digitales, cursos de formación on-line, recursos digitales educativos, comercio electrónico, aplicaciones para móviles y tabletas con diferentes sistemas operativos, widgets y otros.
- Adaptación de productos editoriales. Creación de productos editoriales multimedia a partir de otros existentes.
- Tipologías (funcionales, de datos, de usabilidad, de usuarios y de entorno) y relaciones de requisitos.
- Requisitos del proyecto de productos editoriales multimedia.
- Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia.
- El proceso de planificación.
- Recursos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia.
- Planificación de recursos técnicos y humanos de un producto editorial multimedia.
- Herramientas informáticas para la planificación.
- Normativa legal aplicable en el marco multimedia.



2. Estándares de calidad en productos editoriales multimedia.

- Definición y descripción de estándares de calidad.
- Normas aplicables nacionales e internacionales de calidad.
- Normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.
- Definición y objetivos de la usabilidad.
- Estándares de usabilidad.
- Principios de usabilidad.
- Accesibilidad a productos multimedia.

3. Planificación de recursos en proyectos editoriales multimedia.

- El proceso de planificación. Eficiencia y eficacia. Parámetros de medición.
- Recursos técnicos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia (libro electrónico, página web, recurso digital educativo, comercio electrónico, aplicaciones para móviles y tabletas y otros).
- Adecuación de los recursos tecnológicos; permisos de acceso a la información.
- Sistemas de comunicación entre los equipos.
- Evaluación de los recursos humanos.
- Herramientas informáticas para la planificación.
- Técnicas para la planificación de recursos.
- Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo.

4. Viabilidad de productos editoriales multimedia.

- Análisis de la viabilidad de un producto multimedia.
- Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia.
- Costes de recursos humanos.
- Costes de recursos técnicos. Factores de coste.
- Costes de elementos audiovisuales y multimedia.
- Estimación de costes y de tiempos.
- Realización de presupuestos.
- Control de un presupuesto estático.
- Herramientas informáticas para planificación y realización de presupuestos.

5. Libros de estilo de productos editoriales multimedia.

- Definición de libro de estilo: funcionalidad y objetivos.
- Plantillas en los libros de estilo.
- Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros.
- Mapas de bits y vectores. Especificaciones.
- Especificaciones de trabajo de color en pantalla.
- Recomendaciones sobre elementos multimedia. Visuales y de audio.
- Elementos dinámicos del producto multimedia. Especificaciones.
- La navegación y la interacción. Tablas y listas de códigos.
- Las imágenes. Recomendaciones de uso.
- Los textos: tipografías, color, tamaños y otros. Convenciones y normas de uso.
- Elaboración de un libro de estilo.
- Diseño y aprobación del manual de imagen corporativa.



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:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Adaptarse a situaciones o contextos nuevos.
- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.
- Habituar al ritmo de trabajo de la organización.
- Demostrar interés por el conocimiento amplio de la organización y sus procesos.

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 de la ECP0935_3 Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia, 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 determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:



1. Efectuar la propuesta de distribución de los recursos humanos y tecnológicos.
2. Determinar la viabilidad del proyecto

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.
- Se facilitarán las especificaciones técnicas del producto editorial multimedia y el libro de estilo.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.

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

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. 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 se especifican en el cuadro siguiente:

Criterios de mérito	Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente
<i>Idoneidad en la propuesta de distribución de los recursos humanos y tecnológicos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Selección de los perfiles de los recursos humanos.- Propuesta de organización del equipo humano.- Definición de los recursos tecnológicos.- Propuesta de la distribución de los recursos tecnológicos.- Aplicación de estándares de calidad. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>

<i>Rigor en la determinación de la viabilidad del producto.</i>	<ul style="list-style-type: none">-Inclusión de costes relativos a los recursos humanos.-Inclusión de costes relativos a los recursos tecnológicos.Viabilidad de la utilización de elementos multimedia.-Estimación de los costes derivados por los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>
-----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Escala A

5	<p><i>Selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos buscando la eficacia en relación al desarrollo del producto. Elabora la propuesta de organización del equipo humano contemplando la organización y los diferentes grupos de trabajo. Establece los recursos tecnológicos requerido para cada uno de los perfiles profesionales indicando el equipamiento, licencias, sistemas de red y material multimedia requeridos. Desarrolla la propuesta de la distribución de los recursos tecnológicos optimizando su uso y evitando los tiempos muertos. Efectúa la distribución de los recursos considerando los estándares de calidad del producto.</i></p>
4	<p>Selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos buscando la eficacia en relación al desarrollo del producto. Elabora la propuesta de organización del equipo humano contemplando la organización y los diferentes grupos de trabajo. Establece los recursos tecnológicos adecuados para cada uno de los perfiles profesionales indicando, al menos, tres de ellos (equipamiento, licencias, sistemas de red o material multimedia necesarios). Desarrolla la propuesta de la distribución de los recursos tecnológicos optimizando su uso y evitando los tiempos muertos. Efectúa la distribución de los recursos considerando los estándares de calidad del producto.</p>
3	<p><i>Selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos. No elabora la propuesta de organización del equipo humano. Establece los recursos tecnológicos adecuados para cada uno de los perfiles profesionales indicando, al menos, dos de ellos (equipamiento, licencias, sistemas de red o material multimedia necesarios).</i></p>
2	<p><i>No selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos. No elabora la propuesta de organización del equipo humano. Establece los recursos tecnológicos adecuados para cada uno de los perfiles profesionales indicando, al menos, uno de ellos (equipamiento, licencias, sistemas de red y material multimedia necesarios).</i></p>
1	<p><i>No selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos. No elabora la propuesta de organización del equipo humano</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<i>Determina la viabilidad del producto estimando los costes referentes a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial, incluyendo los costes fijos y variables relativos a los recursos humanos y a los recursos tecnológicos. Valora los costes referidos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia. Recoge en un informe el estudio de viabilidad.</i>
4	<i>Determina la viabilidad del producto estimando los costes referentes a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial, incluyendo los costes fijos y variables relativos a los recursos humanos y a los recursos tecnológicos. Valora los costes referidos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia.</i>
3	<i>Elabora el presupuesto referente a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial incluyendo los costes fijos y variables relativos a los recursos humanos. Contempla uno de los costes –fijos o variables– de los recursos tecnológicos. No contempla los costes relativos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia.</i>
2	<i>Elabora el presupuesto referente a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial incluyendo uno de los costes –fijos o variables– relativos a los recursos humanos y a los recursos tecnológicos. No contempla los costes relativos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia.</i>
1	<i>No elabora el presupuesto referente a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial.</i>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

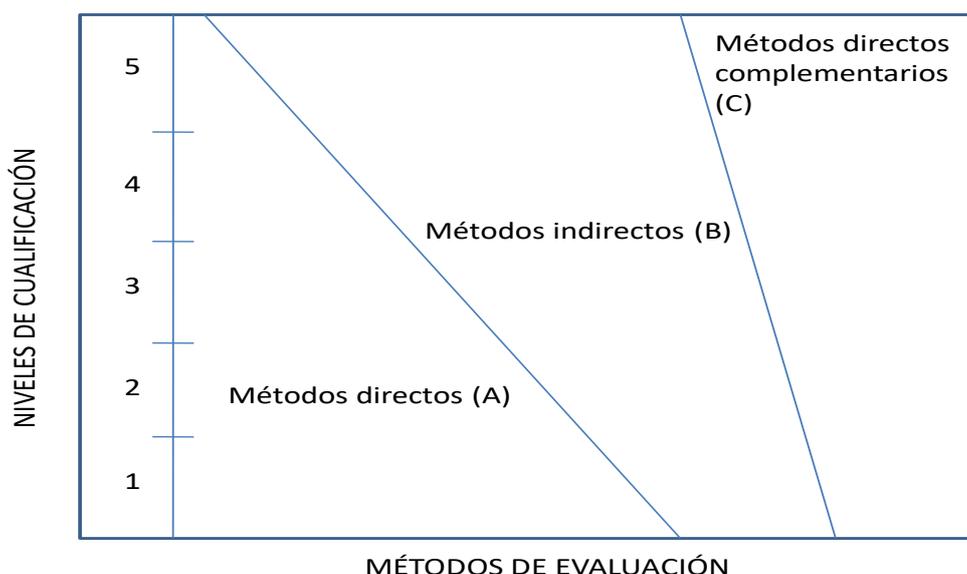
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

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:

- a) **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.
- b) **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 un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. 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 determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia, 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/a 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 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado. 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, en su caso, 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.



h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Para la elaboración de las tres actividades planteadas en la SPE se requerirá de un ordenador PC o Mac con conexión a Internet, de un software que permita la lectura de documentos en formato PDF, de un procesador de textos y de un editor de imágenes.
- Se recomienda aportar al candidato la siguiente documentación y material requeridos para elaborar las tres actividades:
- Una hoja Excel o similar para recoger el plan presupuestario, reflejando toda la información relativa a los costes relacionados con la tarea de integración de los elementos multimedia en el sitio web.
- Un documento de especificaciones técnicas del producto, en el que constará información relativa a la intencionalidad del producto, target de público al que va dirigido, requisitos establecidos por la empresa así como información referida a los estándares de calidad determinados para la obra.
- Un contrato ficticio referido al encargo dispuesto por el cliente.
- Una hoja de procedimientos de realización de la obra en la que se especificará especialmente la tarea relacionada con la integración de los recursos multimedia en la obra. Incluirá los recursos humanos iniciales a disposición del proyecto, así como los requerimientos comerciales y el documento de evaluación de riesgos de la publicación on line.
- Un documento de tarifas referido a los costes. Se ofrecerá un catálogo de precios de proveedores así como una descripción de los servicios y complementos incluidos.
- Un contrato ficticio de autoría intelectual de los contenidos educativos (textos, guiones audiovisuales y técnicos, ilustraciones e infografías, imágenes de archivo y de nueva creación que se prevén para la obra) en la que se especificará las características referidas a los costes derivados de los derechos de autor que se generarán.
- Se recomienda contemplar los siguientes elementos al estimar el presupuesto del proyecto en base a los costes relativos a los recursos humanos y a los tecnológicos:
- Estructura del personal de la empresa (hoja de tarifas por categoría profesional).
- Desarrollo de las arquitecturas adecuadas al producto.
- Licencias por el uso de herramientas informáticas específicas.
- Alojamiento de los contenidos en un servidor.
- Redacción de los textos, corrección y edición de los textos
- Adaptación de los formatos de los elementos multimedia a la plataforma requerida para la integración.
- Gestión de la propiedad intelectual y de los derechos de autor de los elementos textuales, audiovisuales y multimedia.