GUÍA DE EVIDENCIAS DEL ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

"ECP0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia"

1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA ESTÁ• NDAR 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 ECP0937_3: Generar y publicar productos 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 generar y publicar productos 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. ***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.***

1.1. Las fases de desarrollo del prototipo se establecen en función de la tipología del producto, del plazo de entrega, de acuerdo con los departamentos de diseño y los desarrolladores informáticos.
1.2. El desarrollo del prototipo se inicia considerando los bocetos de pantallas, las interacciones y la funcionalidad recogidos en la especificación y en el libro de estilo.
1.3. Los instrumentos de montaje requeridos se seleccionan de acuerdo con las indicaciones del encargo y teniendo en cuenta la tipología del producto.
1.4. El conjunto de elementos multimedia optimizados se ensamblan en el prototipo, simulando correctamente la funcionalidad en diferentes dispositivos.
1.5. La integración espacial y temporal de los elementos multimedia se realiza de acuerdo con las especificaciones y con el comportamiento dinámico esperado.
1.6. El tipo de producto multimedia: páginas web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y las características de los mismos, se determina, considerando sus especificidades en la elaboración del prototipo para su correcta implementación de acuerdo con las especificaciones técnicas.
1.7. Las soluciones de programación desarrolladas para la elaboración del prototipo se ajustan 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. El desarrollo de los prototipos se realiza 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.***

2.1. Las fases de desarrollo de la funcionalidad del producto se establecen en función de la tipología del producto, del plazo de entrega y de acuerdo con el diseñador gráfico y el responsable de programación.
2.2. La navegación, la interacción y los aspectos funcionales se definen concretándolos a partir de los bocetos de las pantallas y las modificaciones establecidas en el desarrollo del prototipo.
2.3. La integración de los elementos de navegación, interacción y funcionales dentro del aspecto gráfico de las pantallas se realiza en concordancia con la estética general de la pantalla y guardando la armonía con el resto de elementos.
2.4 Los enlaces y los elementos de control se implementan ajustándose a la funcionalidad, la interacción y la navegación especificadas.
2.5 La parametrización de los elementos interactivos, las ayudas, el tratamiento de las excepciones y los mensajes de error se comprueban verificando que son coherentes con la navegación especificada.
2.6 La funcionalidad prevista de las pantallas se chequea comprobándola con los esquemas diseñados.
2.7 La implementación se realiza en colaboración con el equipo de edición.

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.

3.1. Las fases de publicación del producto multimedia final se establecen en función de la tipología del producto, del plazo de entrega y de acuerdo con los departamentos de edición.
3.2. El producto multimedia se monta utilizando las pantallas y elementos generados.
3.3. El producto multimedia se implementa según las especificaciones utilizando las aplicaciones informáticas apropiadas, en las plataformas de distribución especificadas, entregándose para su evaluación al departamento de edición.
3.4. Las correcciones derivadas de los chequeos previstos se incorporan en el producto constituyendo el producto editorial multimedia final.
3.5. El producto multimedia final se publica en las plataformas de distribución o formatos definidos realizándose las copias de seguridad pertinentes.
3.6. Las actualizaciones de productos digitales, tales como ciertos apartados de revistas on-line, suplementos de publicaciones digitales, catálogos de productos y otros, se realizan utilizando las herramientas de publicación más adecuadas, logrando el producto final indicado en las especificaciones.
3.7. El producto multimedia final se comprueba, 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. Los trabajos de publicación se realizan cumpliendo la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

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 los elementos de la competencia del ECP**0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Desarrollo de prototipos.

- Análisis de los aspectos relevantes en prototipos terminados.
- Criterios de selección de un fragmento representativo del proyecto plenamente funcional.
- Selección de elementos que conforman el prototipo.
- Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo.
- Análisis del diseño previo y de las especificaciones del producto multimedia.
- Montaje del prototipo.
- Montaje de los elementos multimedia en un prototipo.
- Evaluación de los prototipos.

2. Lenguajes de programación.

- Definición de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Tipos de lenguajes de Presentación.
- Tipos de lenguajes de Marcas.
- Tipos de lenguajes de Guiones.
- Tipos de lenguajes de Propietarios.
- Tipos de lenguajes de Combinados.
- Requisitos Hardware/software.
- Taxonomías de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Integración de bases de datos en páginas web.

3. Lenguajes para desarrollo de prototipos.

- Definición de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Tipos de lenguajes de Presentación.
- Tipos de lenguajes de Marcas.
- Tipos de lenguajes de Guiones.
- Tipos de lenguajes de Propietarios.
- Tipos de lenguajes de Combinados.
- Requisitos Hardware/software.
- Taxonomías de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Integración de bases de datos en páginas web.
- Desarrollo de un producto editorial multimedia en web mediante herramientas existentes.

4. Desarrollo de la interactividad en productos multimedia.

- Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes.
- Requisitos hardware/software.
- Players y actualizaciones.
- Publicación de contenidos y compatibilidad.
- Dispositivos y plataformas de destino.

5. Herramientas informáticas.

- Estilos de presentación.
- Definición de presentación.
- Características de las hojas de estilo.
- Utilización de hojas de estilo CSS.
- Transformación de documentos.
- Definición de transformación.
- Tipos de transformaciones.
- Utilización de transformaciones XSLT.
- Lenguajes de guiones de interacción.
- Definición de guiones interactivos.
- El lenguaje JavaScript.
- Utilización de JavaScript para generar guiones.
- Colecciones de códigos JavaScript.
- Modelización de objetos (HTML dinámico).
- Lenguajes de interacción gráfica y de servidor.
- Flash y actionscript.
- Lenguajes interpretados de servidor (PHP, ASP y otros).

- Tendencias en programación con lenguajes de guiones, de interacción gráfica y de servidor.

6. Montaje del producto editorial multimedia.

- Montaje del producto.
- Ensamblado de los elementos multimedia.
- Integración de iconos, menús y elementos de diseño gráfico.
- Implementación de la interactividad descrita en el guión.
- Implementación de la funcionalidad.

7. Publicación de productos editoriales multimedia en Web.

- Fundamentos de la publicación editorial multimedia en web.
- Herramientas utilizadas para la publicación en web.
- Desarrollo de publicación editorial multimedia en web.
- Proyecto, prototipo y libro de estilo.
- Seguimiento de la planificación de producción.
- Accesibilidad WWAI- W3C.
- Usabilidad.
- Normativa aplicable de calidad.
- Normativa aplicable en el uso de bases de datos.
- Documentación técnica.
- Posibilidades de actualización en las diferentes publicaciones.
- Herramientas utilizadas para la actualización de las publicaciones.

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.
- Respetar los procedimientos y normas internas de la organización.
- Compartir información con el equipo de trabajo.
- Adaptarse a la organización, a sus cambios organizativos y tecnológicos así como a situaciones o contextos nuevos.
- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.

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 ECP0937_3 Generar y publicar productos 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 debe demostrar la competencia requerida para generar la publicación digital de una página web, definiendo la estructura y el funcionamiento de los elementos requeridos para que las pantallas se generen de forma dinámica.

Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Definir el prototipo funcional.

2. definir de las pantallas dinámicas.

3. Redactar un documento descriptivo de los pasos a seguir para publicar el producto.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.

- 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.

- Al candidato o candidata se le facilitarán los bocetos de pantalla, el libro de estilo, las especificaciones técnicas y los manuales de los diferentes aplicativos informáticos.

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***
Idoneidad en la definición del prototipo funcional.	Boceto de la navegabilidad de las principales pantallas. Establecimiento de los elementos de interacción y funcionalidad. Bosquejo de todos los elementos multimedia. Integración temporal y espacial de los elementos. Soluciones de programación desarrolladas. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.*
Rigor en la definición de las pantallas dinámicas.	- Fases del desarrollo del producto. - Definición de los aspectos funcionales. - Determinación de los aspectos gráficos de la pantalla. - Comprobación de las pantallas. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.*
Claridad en la redacción de un documento descriptivo de los pasos a seguir para publicar el producto.	- Descripción de los procesos básicos requeridos para publicar el producto. - Especificación de la plataforma de distribución. - Consideración de los elementos requeridos para llevar a cabo el mantenimiento y la actualización de los contenidos de la publicación. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C.*

Escala A

5	*Elabora de manera ordenada y estructurada los bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal y de las pantallas derivadas (hasta dos niveles más de navegación) estableciendo los elementos de interacción y funcionalidad que intervienen en ellas recogidos en el libro de estilo. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad. Efectúa la integración espacial y temporal de todos los elementos de acuerdo a las especificaciones. Comprueba el ajuste de las soluciones desarrolladas en relación a las especificaciones dadas y comprueba la armonía entre todos los elementos.*
4	***Elabora los bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal y de las pantallas derivadas (hasta dos niveles más de navegación) estableciendo los elementos de interacción y funcionalidad que intervienen en ellas recogidos en el libro de estilo. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad. Efectúa la integración espacial y temporal de todos los elementos de acuerdo a las especificaciones. Comprueba el ajuste de las soluciones desarrolladas en relación a las especificaciones dadas.***
3	*Elabora bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal y de las pantallas derivadas (hasta dos niveles más de navegación) estableciendo los elementos de interacción y funcionalidad que intervienen en ellas recogidos en el libro de estilo. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad. Comprueba el ajuste de las soluciones desarrolladas en relación a las especificaciones dadas.*
2	*Elabora bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad.*
1	*Elabora bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología y su formato.*

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

Escala B

5	*Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. Comprueba la parametrización, de los elementos interactivos, y gestiona el seguimiento de usuarios, el registro de actividad, la ayuda y los mensajes de error y control. Define la estructura de la base de datos, las tablas necesarias para llevar a cabo las consultas básicas, así como los estilos de presentación y los lenguajes de interacción gráfica y de servidor. Comprueba las pantallas verificando que cumple con la funcionalidad prevista. Todo ello de forma clara y estructurada y teniendo en cuenta la documentación facilitada.*
4	***Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de***

	los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. Comprueba la parametrización de los elementos interactivos, y gestiona el seguimiento de usuarios, el registro de actividad, la ayuda y los mensajes de error y control. Define la estructura de la base de datos, las tablas necesarias para llevar a cabo las consultas básicas, así como los estilos de presentación y los lenguajes de interacción gráfica y de servidor. Comprueba las pantallas verificando que cumple con la funcionalidad prevista.
3	*Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. Comprueba la parametrización de los elementos interactivos, y gestiona el seguimiento de usuarios, el registro de actividad, la ayuda y los mensajes de error y control. Comprueba las pantallas verificando que cumple con la funcionalidad prevista.*
2	*Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. No comprueba las pantallas.*
1	*Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto. Integra los aspectos funcionales.*

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

Escala C

5	*Elabora un documento descriptivo que incluye los procesos básicos requeridos para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad, y corrección de errores detectados. Especifica las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto: Compatibilidad con los navegadores del mercado, requerimientos de hardware y software mínimos necesarios para la correcta funcionalidad por parte del usuario, y sistema de soporte al usuario. Contempla los elementos requeridos para el mantenimiento y la actualización de los contenidos de la publicación: Utilidades y aplicaciones de mantenimiento, software de actualización de contenidos y bases de datos, etc.*
4	***Elabora un documento descriptivo que incluye los procesos básicos requeridos para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad, y corrección de errores detectados. Específica, como mínimo, dos de las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto: Compatibilidad con los navegadores del mercado, requerimientos de hardware y software mínimos necesarios para la correcta funcionalidad por parte del usuario o sistema de soporte al usuario. Contempla los elementos requeridos para el mantenimiento o la actualización de los contenidos de la publicación.***
3	*Elabora un documento descriptivo que incluye, al menos dos de los procesos básicos necesarios para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad o corrección de errores detectados. Específica, como mínimo, dos de las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto: Compatibilidad con los navegadores del mercado, requerimientos de hardware y software mínimos requeridos para la correcta*

	funcionalidad por parte del usuario o sistema de soporte al usuario).
2	*Elabora un documento descriptivo que incluye uno de los procesos básicos necesarios para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad o corrección de errores detectados. No especifica las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto..*
1	*Elabora un documento descriptivo que incluye uno de los procesos básicos necesarios para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad o corrección de errores detectados. No especifica las características básicas de la plataforma de distribución.*

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

2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA ESTÁ• NDAR 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.

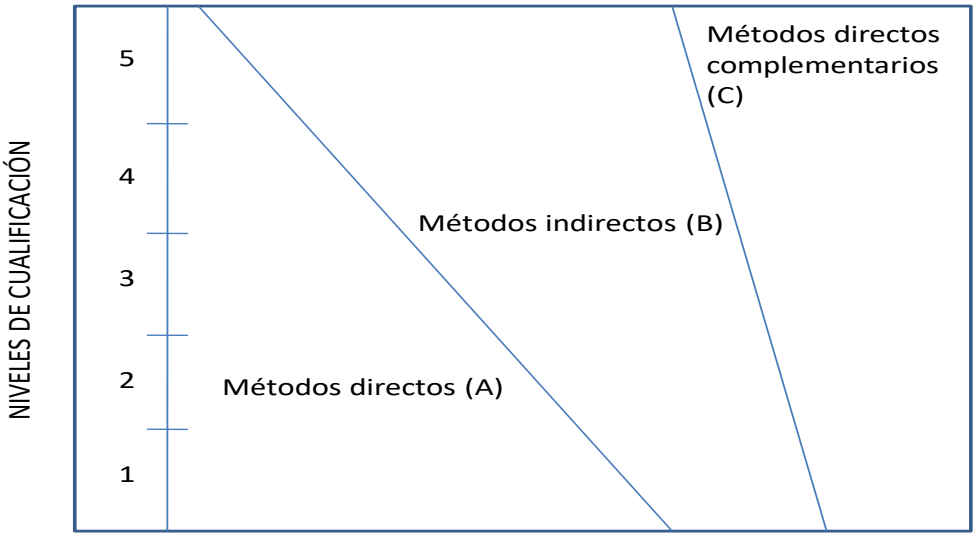
Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

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 generar y publicar productos 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 el desarrollo de la SPE, se caracterizarán los equipos informáticos y los aplicativos informáticos disponibles, permitiendo al candidato un tiempo de familiarización o se le permitirá elegir el sistema operativo y los aplicativos con los que desarrollar la situación profesional de evaluación.

- Para la evaluación de la situación profesional se propone que la publicación digital generada tenga las siguientes características:

    - Permitir el acceso a reservorios de documentos, imágenes fijas y archivos multimedia

    - Estar personalizada respecto del usuario a partir de cuestionarios On line.