GUÍA DE EVIDENCIAS DEL ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

“ECP2446_3: Elaborar estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción”

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 ECP2446_3: Elaborar estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción.

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 estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción, 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. ***Establecer el alcance y objetivos del diseño de la arquitectura de la información a partir de los requisitos funcionales y de la información cuantitativa y/o cualitativa obtenida en la fase previa de investigación.***

    1.1 El alcance de las tareas a realizar se obtiene, mediante una toma de requerimientos previa, comunicando al arquitecto de información las dimensiones del proyecto, en función a los objetivos de negocio que se pretendan alcanzar, las características objetivas de los usuarios a los que vaya dirigido y la tecnología escogida.
    1.2 Los perfiles de usuarios que harán uso del producto o servicio se clasifican, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como 'arquetipo persona', para identificar las necesidades y metas de cada perfil.
    1.3 Los procesos relacionados con los flujos de navegación se identifican, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como mapa de viaje del usuario ('Journey Map') o escenarios, definiendo los puntos de contacto más relevantes para alcanzar los objetivos del proyecto.
    1.4 Los requisitos funcionales para cada perfil de usuario se identifican, interpretando los 'arquetipos persona' y los posibles flujos de navegación, definiendo la cantidad de interfaces a desarrollar para cubrir todas las necesidades y metas, y asegurando que se tratará de una solución perceptible, operable, comprensible y robusta.

2. ***Etiquetar los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, previa clasificación y ordenación, para su posterior utilización en cada una de las interfaces del proyecto.***

    2.1 Los contenidos se inventarían o, en su caso, se usan desde un inventario realizado previamente, identificándolos, para clasificarlos posteriormente en unidades de contenido que configurarán el producto o servicio digital tales como páginas, archivos multimedia o documentos en todas sus formas.
    2.2 Los contenidos se clasifican, basándose en unos criterios de ordenación definidos en una taxonomía o criterio de clasificación, para prepararlos para su etiquetado posterior.
    2.3 Los contenidos se etiquetan, atendiendo a sus características propias, mediante una nomenclatura que le permita ser identificado o recuperado por el sistema de búsquedas o de recuperación de la información que se defina a posteriori.
    2.4 El trabajo realizado se documenta, incluyendo los contenidos clasificados, ordenados y etiquetados para su inclusión en el 'inventario de contenidos'.

3. ***Definir la navegación, distribuyendo los componentes en esquemas y etiquetándolos para estructurar el sistema jerárquicamente en cada una de las interfaces definidas.***

3.1 Los tipos de contenido identificados, clasificados y etiquetados se plasman en un esquema del tipo 'árbol de navegación', mostrando de qué manera se agrupan, indicando su jerarquía para el desarrollo de la interfaz que conectará al usuario con el sistema y la categorización de secciones en niveles.
3.2 Los componentes del árbol de navegación se etiquetan en correspondencia a los usuarios y contexto de uso, adjudicando una nomenclatura comprensible por el usuario, de forma que todas las partes interesadas ('stakeholders') en el proyecto puedan identificar cada una de las secciones del mismo.
3.3 Los componentes del árbol de navegación se evalúan, valorando que la agrupación se asocia con los modelos mentales del usuario, usando técnicas tales como 'Card Sorting' y 'Tree Testing'.
3.4 Las tareas ('tasks') o mapas de procesos que realizará el usuario extraídas del documento funcional o detectadas posteriormente se identifican, en base al árbol de contenidos, para marcar el alcance de la funcionalidad y facilitar el trabajo del equipo de desarrollo.
3.5 Los diagramas de flujo se elaboran, partiendo de las tareas definidas, para delimitar la secuencia funcional y el sistema de interacción y asegurando que se trata de una solución operable.

4. Elaborar los sistemas de búsqueda y recuperación de la información, definiendo las reglas y el alcance y partiendo del inventario, para localizar y escoger contenidos a partir de criterios, en cada una de las interfaces definidas.

4.1 El concepto de búsqueda se elabora, partiendo de la visión proporcionada por el 'inventario de contenidos', considerando el árbol de navegación, los diagramas de flujo, especificando la funcionalidad asociada a la misma y alineando esa funcionalidad con la tecnología escogida para soportar el proyecto.
4.2 Los documentos, imágenes o contenidos multimedia, se verificarán para comprobar que contengan los metadatos tales como fecha de creación, características de imágenes u otros que se correspondan con los filtros o criterios de búsqueda escogidos.
4.3 El sistema de búsqueda se valida, sometiéndolo a los criterios derivados de los perfiles y necesidades de usuarios, a los criterios de negocio y tecnología, comprobando su funcionalidad para asegurar que es efectiva y factible.

5. Generar sistemas de plantillas y componentes identificando las necesidades de información, clasificándolas y elaborando esquemas de página para la validación del conjunto en cada una de las interfaces definidas.

5.1 Las necesidades de información de cada una de las vistas('views') o arquetipos de plantillas del 'sistema de diseño' extraídas del proceso de

arquitectura de información realizado previamente, se detectan, listando los tipos de pantalla y anotando aquellos patrones comunes a las mismas que permitan clasificarlas como plantillas.

5.2 Las necesidades de información de cada una de las vistas ('views') del 'sistema de diseño' se clasifican en plantillas tales como distributivas, listados, páginas de detalle u otras., a partir de los patrones comunes detectados.

5.3 Las plantillas se identifican, listándolas, etiquetándolas y adjudicando una tipología a todas las secciones y pantallas de contenido del 'sistema de diseño', así como a aquellas que no muestren contenidos sino funcionalidad, como en el caso de formularios o de los sistemas de búsqueda para garantizar la coherencia y facilitar el posible escalado o ampliación posterior.

5.4 Los esquemas de página, planos de pantalla o diagramas de presentación ('wireframes') se elaboran, presentando todas las plantillas detectadas y la distribución de contenidos propuesta para cada una de ellas, manteniendo en cada 'wireframe' o esquema la nomenclatura definida para la plantilla asociada, para tomarlo como base de implementación del prototipado.

5.5 Los 'wireframes' se conectan entre sí, para integrarlos en un prototipo funcional que se use para la validación y evaluación con la participación de las partes interesadas ('stakeholders'), usando técnicas en las que participen los usuarios o sin ellos, procediendo a reelaborar los pasos previos de extracción de la arquitectura de información en su caso.

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 ECP**2446_3: Elaborar estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Extracción de requerimientos del sistema y de características y necesidades de los usuarios

- Documentos de requisitos funcionales.
- Técnicas de toma de requerimientos y extracción de información desde los requisitos funcionales.
- Técnicas de identificación de partes interesadas: 'Stakeholders Map'.
- Técnicas de identificación de perfiles de usuarios. 'Arquetipo persona'.
- Técnicas de seguimiento del comportamiento de usuarios. 'Journey Map'. 'Escenarios'.

2. Análisis de contenidos para sistemas gráficos

- Técnicas de realización de inventarios de contenidos: Sistemas de Organización del Conocimiento.
- Taxonomías de contenidos.
- Etiquetado para búsquedas. Técnicas de etiquetado de componentes: Listas de términos, Tesauro (jerarquías de equivalencia) y Ontología (relaciones lógicas según la conceptualización).

3. Definición de la navegación para sistemas gráficos

- Tipos de esquemas de contenidos. Árbol de navegación.
- Técnicas de etiquetado de contenidos en un esquema de navegación.
- Técnicas de evaluación para extraer los modelos mentales del usuario (agrupación de contenidos). 'Card sorting' y 'Tree testing'.
- Técnicas de evaluación de contenidos del esquema de navegación.
- Técnicas de extracción de tareas ('tasks') o mapas de procesos que realizará el usuario.
- Técnicas de elaboración de diagramas de flujo a partir de las tareas o mapas de procesos.

4. Sistemas de búsqueda y recuperación de la información para sistemas gráficos

- Técnicas de elaboración de sistemas de búsqueda.
- Metadatos de documentos, imágenes o contenidos multimedia.

5. Sistemas de plantillas y componentes para sistemas gráficos

- Tipos de pantalla y patrones comunes a las mismas. Clasificación (distributivas, listados, páginas de detalle y otras).
- Secciones y vistas ('views') de contenidos. Clasificación.
- Técnicas de elaboración de esquemas de página ('wireframes').

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 los objetivos. Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.
- Comunicarse eficazmente con las personas adecuadas en cada momento, respetando los canales establecidos en la organización.
- Adaptarse a la organización, a sus cambios organizativos y tecnológicos, así como a situaciones o contextos nuevos.
- Adoptar actitudes posturales adecuadas en el entorno de trabajo.
- 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.
- Valorar el talento y el rendimiento profesional con independencia del sexo.
- Aplicar de forma efectiva el principio de igualdad de trato y no discriminación en las condiciones de trabajo entre mujeres y hombres.

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 "ECP2446_3: Elaborar estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción", 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 estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción, según orden de trabajo y especificaciones técnicas. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Establecer el alcance y objetivos del diseño de la arquitectura.

2. Etiquetar los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, además de definir la navegación.

3. Elaborar los sistemas de búsqueda y recuperación de la información.

4. Generar sistemas de plantillas y componentes.

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:

Criterios de mérito	***Indicadores de desempeño competente***
Eficacia en el establecimiento del alcance y objetivos del diseño de la arquitectura.	- Obtención del alcance de las tareas a realizar. - Clasificación de los perfiles de usuarios que harán uso del producto o servicio. - Identificación de los procesos relacionados con los flujos de navegación. - Identificación de los requisitos funcionales para cada perfil de usuario. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.*
Idoneidad en el etiquetado de los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, además de la definición de la navegación.	- Invención de los contenidos o, usar en su caso, desde un inventario realizado previamente. - Clasificado y etiquetado de los contenidos.

	- Plasmado de los tipos de contenido identificados, clasificados y etiquetados en un esquema del tipo 'árbol de navegación'. - Etiquetado de los componentes del árbol de navegación en correspondencia a los usuarios y contexto de uso. - Elaboración de los diagramas de flujo, partiendo de las tareas definidas. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B.*
Calidad en la elaboración de los sistemas de búsqueda y recuperación de la información.	- Elaboración del concepto de búsqueda. - Verificación de los documentos, imágenes o contenidos multimedia. - Validación del sistema de búsqueda. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C.*
Eficacia en la generación de sistemas de plantillas y componentes.	- Detección y clasificación de las necesidades de información de cada una de las vistas('views') o arquetipos de plantillas del 'sistema de diseño'. - Identificación de las plantillas. - Elaboración de los esquemas de página, planos de pantalla o diagramas de presentación ('wireframes'). - Conexión de los 'wireframes' entre sí. *El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala D.*
Cumplimiento del tiempo asignado, considerando el que emplearía un o una profesional competente.	*El desempeño competente permite sobrepasar el tiempo asignado hasta en un 25%*
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	

Escala A

4	*Para el establecimiento del alcance y objetivos del diseño de la arquitectura, obtiene el alcance de las tareas a realizar, mediante una toma de requerimientos previa, comunicando al arquitecto de información las dimensiones del proyecto, en función a los objetivos de negocio que se pretendan*

	alcanzar, las características objetivas de los usuarios a los que vaya dirigido y la tecnología escogida. Clasifica los perfiles de usuarios que harán uso del producto o servicio, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como 'arquetipo persona', para identificar las necesidades y metas de cada perfil. Identifica los procesos relacionados con los flujos de navegación, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como mapa de viaje del usuario ('Journey Map') o escenarios, definiendo los puntos de contacto más relevantes para alcanzar los objetivos del proyecto. Identifica los requisitos funcionales para cada perfil de usuario, interpretando los 'arquetipos persona' y los posibles flujos de navegación, definiendo la cantidad de interfaces a desarrollar para cubrir todas las necesidades y metas, y asegurando que se tratará de una solución perceptible, operable, comprensible y robusta y corrige posibles errores.
3	***Para el establecimiento del alcance y objetivos del diseño de la arquitectura, obtiene el alcance de las tareas a realizar, mediante una toma de requerimientos previa, comunicando al arquitecto de información las dimensiones del proyecto, en función a los objetivos de negocio que se pretendan alcanzar, las características objetivas de los usuarios a los que vaya dirigido y la tecnología escogida. Clasifica los perfiles de usuarios que harán uso del producto o servicio, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como 'arquetipo persona', para identificar las necesidades y metas de cada perfil. Identifica los procesos relacionados con los flujos de navegación, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como mapa de viaje del usuario ('Journey Map') o escenarios, definiendo los puntos de contacto más relevantes para alcanzar los objetivos del proyecto. Identifica los requisitos funcionales para cada perfil de usuario, interpretando los 'arquetipos persona' y los posibles flujos de navegación, definiendo la cantidad de interfaces a desarrollar para cubrir todas las necesidades y metas, y asegurando que se tratará de una solución perceptible, operable, comprensible y robusta, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.***
2	*Para el establecimiento del alcance y objetivos del diseño de la arquitectura, obtiene el alcance de las tareas a realizar, mediante una toma de requerimientos previa, comunicando al arquitecto de información las dimensiones del proyecto, en función a los objetivos de negocio que se pretendan alcanzar, las características objetivas de los usuarios a los que vaya dirigido y la tecnología escogida. Clasifica los perfiles de usuarios que harán uso del producto o servicio, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como 'arquetipo persona', para identificar las necesidades y metas de cada perfil. Identifica los procesos relacionados con los flujos de navegación, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como mapa de viaje del usuario ('Journey Map') o escenarios, definiendo los puntos de contacto más relevantes para alcanzar los objetivos del proyecto. Identifica los requisitos funcionales para cada perfil de usuario, interpretando los 'arquetipos persona' y los posibles flujos de navegación, definiendo la cantidad de interfaces a desarrollar para cubrir todas las necesidades y metas, y asegurando que se tratará de una solución perceptible, operable, comprensible y robusta, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.*
1	*No establece el alcance ni objetivos del diseño de la arquitectura.*

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

Escala B

4

Para el etiquetado de los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, además de la definición de la navegación, inventa los contenidos o, usar en su caso, desde un inventario realizado previamente, identificándolos, para clasificarlos posteriormente en unidades de contenido que configurarán el producto o servicio digital tales como páginas, archivos multimedia o documentos en todas sus formas. Clasifica y etiqueta los contenidos, atendiendo a sus características propias, mediante una nomenclatura que le permita ser identificado o recuperado por el sistema de búsquedas o de recuperación de la información que se defina a posteriori. Plasma los tipos de contenido identificados, clasificados y etiquetados en un esquema del tipo 'árbol de navegación', mostrando de qué manera se agrupan, indicando su jerarquía para el desarrollo de la interfaz que conectará al usuario con el sistema y la categorización de secciones en niveles. Etiqueta los componentes del árbol de navegación en correspondencia a los usuarios y contexto de uso, adjudicando una nomenclatura comprensible por el usuario, de forma que todas las partes interesadas ('stakeholders') en el proyecto puedan identificar cada una de las secciones del mismo. Elabora los diagramas de flujo, partiendo de las tareas definidas, para delimitar la secuencia funcional y el sistema de interacción y asegurando que se trata de una solución operable y corrige posibles errores.

3

Para el etiquetado de los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, además de la definición de la navegación, inventa los contenidos o, usar en su caso, desde un inventario realizado previamente, identificándolos, para clasificarlos posteriormente en unidades de contenido que configurarán el producto o servicio digital tales como páginas, archivos multimedia o documentos en todas sus formas. Clasifica y etiqueta los contenidos, atendiendo a sus características propias, mediante una nomenclatura que le permita ser identificado o recuperado por el sistema de búsquedas o de recuperación de la información que se defina a posteriori. Plasma los tipos de contenido identificados, clasificados y etiquetados en un esquema del tipo 'árbol de navegación', mostrando de qué manera se agrupan, indicando su jerarquía para el desarrollo de la interfaz que conectará al usuario con el sistema y la categorización de secciones en niveles. Etiqueta los componentes del árbol de navegación en correspondencia a los usuarios y contexto de uso, adjudicando una nomenclatura comprensible por el usuario, de forma que todas las partes interesadas ('stakeholders') en el proyecto puedan identificar cada una de las secciones del mismo. Elabora los diagramas de flujo, partiendo de las tareas definidas, para delimitar la secuencia funcional y el sistema de interacción y asegurando que se trata de una solución operable, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.

2

Para el etiquetado de los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, además de la definición de la navegación, inventa los contenidos o, usar en su caso, desde un inventario realizado previamente, identificándolos, para clasificarlos posteriormente en unidades de contenido que configurarán el producto o servicio digital tales como páginas, archivos multimedia o documentos en todas sus formas. Clasifica y etiqueta los contenidos, atendiendo a sus características propias, mediante una nomenclatura que le permita ser identificado o recuperado por el sistema de búsquedas o de recuperación de la información que se defina a posteriori. Plasma los tipos de contenido identificados, clasificados y etiquetados en un esquema del tipo 'árbol de navegación', mostrando de qué manera se agrupan, indicando su jerarquía para el desarrollo de la interfaz que conectará al usuario con el sistema y la categorización de secciones en niveles. Etiqueta los componentes del árbol de navegación en correspondencia a los usuarios y contexto de uso, adjudicando una nomenclatura comprensible por el usuario, de forma que todas las partes interesadas ('stakeholders') en el proyecto puedan identificar cada una de las secciones del mismo. Elabora los diagramas de flujo, partiendo de las tareas definidas, para delimitar la secuencia funcional y el sistema de interacción y asegurando que se trata de una solución operable, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.

1	*No etiqueta los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, ni define la navegación.*

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

Escala C

4	*Para la elaboración de los sistemas de búsqueda y recuperación de la información, elabora el concepto de búsqueda, partiendo de la visión proporcionada por el 'inventario de contenidos', considerando el árbol de navegación, los diagramas de flujo, especificando la funcionalidad asociada a la misma y alineando esa funcionalidad con la tecnología escogida para soportar el proyecto. Verifica los documentos, imágenes o contenidos multimedia, para comprobar que contengan los metadatos tales como fecha de creación, características de imágenes u otros que se correspondan con los filtros o criterios de búsqueda escogidos. Valida el sistema de búsqueda, sometiéndolo a los criterios derivados de los perfiles y necesidades de usuarios, a los criterios de negocio y tecnología, comprobando su funcionalidad para asegurar que es efectiva y factible y corrige posibles errores.*
3	***Para la elaboración de los sistemas de búsqueda y recuperación de la información, elabora el concepto de búsqueda, partiendo de la visión proporcionada por el 'inventario de contenidos', considerando el árbol de navegación, los diagramas de flujo, especificando la funcionalidad asociada a la misma y alineando esa funcionalidad con la tecnología escogida para soportar el proyecto. Verifica los documentos, imágenes o contenidos multimedia, para comprobar que contengan los metadatos tales como fecha de creación, características de imágenes u otros que se correspondan con los filtros o criterios de búsqueda escogidos. Valida el sistema de búsqueda, sometiéndolo a los criterios derivados de los perfiles y necesidades de usuarios, a los criterios de negocio y tecnología, comprobando su funcionalidad para asegurar que es efectiva y factible, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.***
2	*Para la elaboración de los sistemas de búsqueda y recuperación de la información, elabora el concepto de búsqueda, partiendo de la visión proporcionada por el 'inventario de contenidos', considerando el árbol de navegación, los diagramas de flujo, especificando la funcionalidad asociada a la misma y alineando esa funcionalidad con la tecnología escogida para soportar el proyecto. Verifica los documentos, imágenes o contenidos multimedia, para comprobar que contengan los metadatos tales como fecha de creación, características de imágenes u otros que se correspondan con los filtros o criterios de búsqueda escogidos. Valida el sistema de búsqueda, sometiéndolo a los criterios derivados de los perfiles y necesidades de usuarios, a los criterios de negocio y tecnología, comprobando su funcionalidad para asegurar que es efectiva y factible, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.*
1	*No elabora los sistemas de búsqueda ni recuperación de la información.*

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

Escala D

4

Para la generación de sistemas de plantillas y componentes, detecta y clasifica las necesidades de información de cada una de las vistas('views') o arquetipos de plantillas del 'sistema de diseño' extraídas del proceso de arquitectura de información realizado previamente, listando los tipos de pantalla y anotando aquellos patrones comunes a las mismas que permitan clasificarlas como plantillas. Identifica las plantillas, listándolas, etiquetándolas y adjudicando una tipología a todas las secciones y pantallas de contenido del 'sistema de diseño', así como a aquellas que no muestren contenidos sino funcionalidad, como en el caso de formularios o de los sistemas de búsqueda para garantizar la coherencia y facilitar el posible escalado o ampliación posterior. Elabora los esquemas de página, planos de pantalla o diagramas de presentación ('wireframes'), presentando todas las plantillas detectadas y la distribución de contenidos propuesta para cada una de ellas, manteniendo en cada 'wireframe' o esquema la nomenclatura definida para la plantilla asociada, para tomarlo como base de implementación del prototipado. Conecta los 'wireframes' entre sí, para integrarlos en un prototipo funcional que se use para la validación y evaluación con la participación de las partes interesadas ('stakeholders'), usando técnicas en las que participen los usuarios o sin ellos, procediendo a reelaborar los pasos previos de extracción de la arquitectura de información en su caso y corrige posibles errores.

3

Para la generación de sistemas de plantillas y componentes, detecta y clasifica las necesidades de información de cada una de las vistas('views') o arquetipos de plantillas del 'sistema de diseño' extraídas del proceso de arquitectura de información realizado previamente, listando los tipos de pantalla y anotando aquellos patrones comunes a las mismas que permitan clasificarlas como plantillas. Identifica las plantillas, listándolas, etiquetándolas y adjudicando una tipología a todas las secciones y pantallas de contenido del 'sistema de diseño', así como a aquellas que no muestren contenidos sino funcionalidad, como en el caso de formularios o de los sistemas de búsqueda para garantizar la coherencia y facilitar el posible escalado o ampliación posterior. Elabora los esquemas de página, planos de pantalla o diagramas de presentación ('wireframes'), presentando todas las plantillas detectadas y la distribución de contenidos propuesta para cada una de ellas, manteniendo en cada 'wireframe' o esquema la nomenclatura definida para la plantilla asociada, para tomarlo como base de implementación del prototipado. Conecta los 'wireframes' entre sí, para integrarlos en un prototipo funcional que se use para la validación y evaluación con la participación de las partes interesadas ('stakeholders'), usando técnicas en las que participen los usuarios o sin ellos, procediendo a reelaborar los pasos previos de extracción de la arquitectura de información en su caso, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.

2

Para la generación de sistemas de plantillas y componentes, detecta y clasifica las necesidades de información de cada una de las vistas('views') o arquetipos de plantillas del 'sistema de diseño' extraídas del proceso de arquitectura de información realizado previamente, listando los tipos de pantalla y anotando aquellos patrones comunes a las mismas que permitan clasificarlas como plantillas. Identifica las plantillas, listándolas, etiquetándolas y adjudicando una tipología a todas las secciones y pantallas de contenido del 'sistema de diseño', así como a aquellas que no muestren contenidos sino funcionalidad, como en el caso de formularios o de los sistemas de búsqueda para garantizar la coherencia y facilitar el posible escalado o ampliación posterior. Elabora los esquemas de página, planos de pantalla o diagramas de presentación ('wireframes'), presentando todas las plantillas detectadas y la distribución de contenidos propuesta para cada una de ellas, manteniendo en cada 'wireframe' o esquema la nomenclatura definida para la plantilla asociada, para tomarlo como

	base de implementación del prototipado. Conecta los 'wireframes' entre sí, para integrarlos en un prototipo funcional que se use para la validación y evaluación con la participación de las partes interesadas ('stakeholders'), usando técnicas en las que participen los usuarios o sin ellos, procediendo a reelaborar los pasos previos de extracción de la arquitectura de información en su caso, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.
1	*No genera el sistemas de plantillas ni componentes.*

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

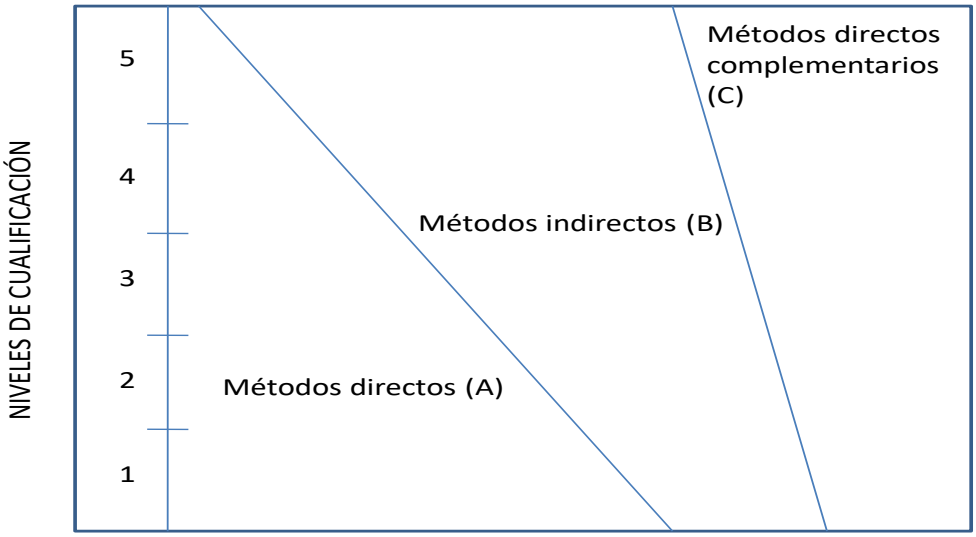
Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

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 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 formal y no tenga experiencia en el proceso de Planificar y determinar el proceso de decoración de vidrio mediante aplicaciones de color, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la

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 "3" y sus competencias conjugan básicamente destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar fundamentalmente sus destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente a 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 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:

   Se pueden plantear las preguntas o cuestiones que la comisión de Evaluación, estime oportuna, siempre que se requiera cualquier aclaración, para la demostración de la competencia.