



GUÍA DE EVIDENCIAS DEL ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

“ECP2447_3: Elaborar componentes de sistemas gráficos de interacción”

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 ECP2447_3: Elaborar componentes de 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 componentes de 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 las características del producto, usuarios y sus necesidades de información y de uso desde la investigación previa y desde el análisis de la arquitectura de la información, teniendo en cuenta la información cualitativa y cuantitativa, para identificar las necesidades del sistema gráfico interactivo y asegurando que se trata de un sistema perceptible.

- 1.1 Las características del producto o servicio se definen, traduciendo la información cualitativa y cuantitativa derivada de la investigación previa y el análisis de la arquitectura de la información, para correlacionarla con un sistema visual y los patrones correspondientes.
- 1.2 Las características de los usuarios y sus necesidades en la información recibida se extraen, estableciendo criterios a aplicar en la definición del sistema gráfico y las pautas gráficas derivadas de ello, para configurar el planteamiento visual de la interfaz de usuario.
- 1.3 Las necesidades de uso indicadas en la investigación y el análisis de la arquitectura de la información se extraen, identificando las que afectan a la interacción y a la visualización en el sistema gráfico para dimensionar el trabajo posterior.
- 1.4 Los recursos gráficos se seleccionan, previa identificación, a partir de las conclusiones extraídas del análisis de la investigación y la arquitectura de la información, escogiendo aquellos recursos orientados a facilitar la experiencia de usuario y que maximicen el objetivo pretendido para desarrollar el sistema en base a ellos.

2. Plantear el "sistema de diseño", identificando los componentes y elementos que conforman dicho sistema y sus relaciones, para facilitar el objetivo definido en el proyecto y aplicando los "principios básicos del diseño" y asegurando que el contenido sea comprensible, legible y previsible.

- 2.1 La estructura general para la interfaz de usuario se desarrolla, identificando los aspectos, estándares, reglas y conceptos derivados de los "principios del diseño" que van a conformar las pautas y directrices del desarrollo, mediante la definición de una retícula que articule la estructura espacial y que ordene todos los espacios visuales y que sirva de soporte al escenario en cuanto a aspecto visual y sensitivo "look & feel" en el que deben integrarse todos los elementos del sistema.
- 2.2 El sistema gráfico se simplifica, eliminando elementos innecesarios de modo que se facilite una mayor claridad y sencillez en la visibilidad de las opciones, así como para retroalimentar la interacción con el usuario, incrementando la certeza y flexibilidad de la navegación.
- 2.3 Los elementos visuales del sistema se estructuran de manera jerárquica, determinando la importancia relativa de cada elemento, balanceándolos y alineándolos para aportar orden y garantizar el

objetivo que se persiga, de modo que sirvan de apoyo y guía y faciliten la lectura y la interacción visual a los usuarios en el recorrido, considerando tanto la visión de conjunto, como la relación entre cada uno de los elementos.

- 2.4 Los elementos y componentes del sistema gráfico se conforman, en función de la proporción y la escala, la armonía y/o el contraste, el criterio de unidad y/o fragmentación, estableciendo pautas en relación a los "principios básicos del diseño" que puedan aportar una optimización de la propuesta para alcanzar los objetivos planteados.
- 2.5 Los elementos y componentes del sistema gráfico se organizan, favoreciendo el orden sistémico en las soluciones compositivas tanto del espacio como de los elementos participantes, así como en cada uno de las composiciones "layouts" extraídos desde el análisis de la arquitectura de la información, fomentando la disposición de los elementos atendiendo a las recomendaciones de los principios de percepción "gestálticos", las constancias perceptivas, y a los principios de composición, tales como la sección áurea o la regla de tercios para un uso satisfactorio y eficiente del usuario del sistema gráfico.
- 2.6 Los componentes visuales del sistema gráfico tales como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, sistemas de iconos y pictogramas, botones, tablas, notificaciones, contenedores, marcos de imágenes, cuadros de validación, información o confirmación, "breadcrumb", formularios de búsqueda, u otros se definen, especificando sus características visuales tales como forma, color, tipografía u otros para desarrollar una composición coherente.
- 2.7 Los bocetos de cada opción de diseño se elaboran, en función de las posibilidades y variables planteadas, en cada paso y para cada aspecto del diseño, para elegir la opción u opciones que se ajusten a los criterios de apariencia y facilidad de uso.

3. Definir las características visuales de los elementos del "sistema de diseño" para comunicar y proyectar la imagen a los usuarios, facilitando la usabilidad y la accesibilidad, ajustándose a las pautas establecidas en el proyecto para un uso satisfactorio, eficaz y eficiente por parte del usuario.

- 3.1 Los recursos cromáticos tales como: - Color, contraste y textura, - Modos de color, tales como Pantone, CMYK, RGB, Hexacromático u otros, - Paleta de colores, - Combinaciones de colores, - Tono, saturación y luminosidad, de cada elemento visual del sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros y de la coordinación entre ellos se especifican, según los principios de teoría del color y la semántica del color para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible.

- 3.2 Las características de forma, espacio y proporción, alineación de cada elemento visual de sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros se especifican, según los principios "gestalt" u otros que repercutan en un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible y comprensible.
- 3.3 La tipografía en los elementos visuales se define, usando fuentes que favorezcan la legibilidad, ofreciendo un buen contraste sobre la textura y el color de fondo sobre los que se representan, configurando interlineados y espaciados entre párrafos que aligeren la "mancha de texto", estableciendo el orden de jerarquía de tamaños según su uso y verificando su visualización en diferentes dispositivos y aplicaciones para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario y eficiente.
- 3.4 Los recorridos, movimiento, rutas visuales, las direcciones visuales de lectura y/o de escena se especifican, estableciendo puntos focales y pautas de lectura, entre otros y todos los aspectos relacionados con elementos dinámicos en la interfaz de usuario, apoyándose sobre las características establecidas para los criterios generales de jerarquía visual del sistema para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible y comprensible.
- 3.5 Las variables de recursos visuales que utiliza el sistema se organizan en una guía de estilo, recogiendo la apariencia visual de la interfaz del sistema, mediante una síntesis de todos los aspectos formales, cromáticos, tipográficos y funcionales de cada uno de los componentes visuales para su consulta por parte de los equipos de trabajo que elaboren o modifiquen el sistema en el futuro.

4. Verificar el "sistema de diseño" elaborado aplicando "principios de usabilidad" y asegurando que se trata de una solución perceptible, comprensible, operable y robusta.

- 4.1 El sistema gráfico definido y todos sus recursos se calibran, para facilitar la usabilidad y la accesibilidad, respondiendo a los principios heurísticos tales como visibilidad del estatus, consistencia con el mundo real, libertad de control del usuario, prevención de errores, flexibilidad y eficiencia, diseño minimalista, disponibilidad de sistemas de ayuda u otros y a los principios que fundamentan la accesibilidad digital según los cuales un producto o servicio debe ser perceptible, operable, comprensible y robusto.
- 4.2 El sistema gráfico definido y calibrado y todos sus recursos se comprueba que responden efectivamente a los principios heurísticos escogidos para el proyecto, valorando el ámbito de aplicación y la profundidad con que se aplica.
- 4.3 El informe resumen de la verificación de usabilidad se elabora, recogiendo la aplicación de cada principio heurístico, justificando las

elecciones de diseño realizadas, para comunicarlo a la persona responsable y al resto del equipo de trabajo.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata, en su caso, deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en los elementos de la competencia del ECP2447_3: **Elaborar componentes de sistemas gráficos de interacción**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Extracción de conclusiones previas para la elaboración de componentes de un "sistema de diseño"

- Técnicas de correlación del análisis de la arquitectura de la información y las investigaciones de partida con el sistema visual y sus patrones.
- Técnicas de correlación de las características de los usuarios y la definición del sistema gráfico y las pautas gráficas derivadas.
- Técnicas de correlación del análisis de la arquitectura de la información y las investigaciones de partida con la interacción entre usuario y un sistema gráfico.
- Recursos gráficos orientados a facilitar la experiencia de usuario.

2. Planteamiento del "sistema de diseño"

- Estándares, reglas, conceptos y otros aspectos relacionados con los "principios básicos del diseño".
- Técnicas de distribución espacial para la ordenación de espacios visuales y soporte a los elementos del sistema gráfico. Definición de una retícula.
- Técnicas de estructuración jerárquica, balanceo y alineado de componentes.

3. Características visuales a elementos del "sistema de diseño"

- Recursos cromáticos. Color, contraste y textura; paleta de colores; combinaciones de colores; tono, saturación y luminosidad. Criterios de aplicación
- Tipos de elementos visuales de un sistema gráfico: cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes y otros.
- Teoría del color y la semántica del color. Criterios de aplicación.
- Criterios de aplicación de las características de forma, espacio, proporción y alineación. Principios "gestalt".
- Tipografías. Características. Clasificaciones. Jerarquía e interlineado y espaciado. Criterios de aplicación.
- Rutas visuales, recorridos, movimientos y direcciones visuales. Tipos.

4. Verificación del "sistema de diseño"

- Principios heurísticos.
- Principios de la accesibilidad digital. Sistemas perceptibles, operables, comprensibles y robustos.

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 "ECP2447_3: Elaborar componentes de 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 componentes de sistemas gráficos de interacción, según orden de trabajo y especificaciones técnicas. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Establecer las características del producto, usuario y sus necesidades de información.
2. Plantear el "sistema de diseño".
3. Definir las características visuales de los elementos del "sistema de diseño".
4. Verificar el "sistema de diseño".

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
<i>Eficacia en el establecimiento de las características del producto, usuario y sus necesidades de información.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Definición de las características del producto o servicios.- Extracción de las características de los usuarios y sus necesidades en la información recibida.- Extracción de las necesidades de uso indicadas en la investigación y el análisis de la arquitectura de la información.- Selecciona los recursos gráficos. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>
<i>Eficiencia en el planteamiento del "sistema de diseño".</i>	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollo de la estructura general para la interfaz de usuario.- Simplificación del sistema gráfico.- Estructuración de los elementos visuales del sistema de manera jerárquica.- Definición de los componentes visuales del sistema gráfico. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B.</i></p>
<i>Idoneidad en la definición de las características visuales de los elementos del "sistema de diseño".</i>	<ul style="list-style-type: none">- Especificación de los recursos cromáticos de cada elemento visual del sistema gráfico.- Especificación de las características de forma, espacio y proporción, alineación de cada elemento visual de sistema gráfico.- Definición de la tipografía en los elementos visuales.- Organización de las variables de recursos visuales que utiliza el sistema en una guía de estilo. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C.</i></p>
<i>Calidad en la verificación del "sistema de diseño".</i>	<ul style="list-style-type: none">- Calibración del sistema gráfico definido y todos sus recursos.- Comprobación del sistema gráfico definido y calibrado y

	<p>todos sus recursos que responden.</p> <ul style="list-style-type: none">- Elaboración del informe resumen de la verificación de usabilidad. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala D.</i></p>
<p><i>Cumplimiento del tiempo asignado, considerando el que emplearía un o una profesional competente.</i></p>	<p><i>El desempeño competente permite sobrepasar el tiempo asignado hasta en un 25%</i></p>
<p><i>El desempeño competente requiere el cumplimiento, en todos los criterios de mérito, de la normativa aplicable en materia de prevención de riesgos laborales, protección medioambiental</i></p>	

Escala A

4	<p><i>Para el establecimiento las características del producto, usuario y sus necesidades de información, define las características del producto o servicio, traduciendo la información cualitativa y cuantitativa derivada de la investigación previa y el análisis de la arquitectura de la información, para correlacionarla con un sistema visual y los patrones correspondientes. Extrae las características de los usuarios y sus necesidades en la información recibida, estableciendo criterios a aplicar en la definición del sistema gráfico y las pautas gráficas derivadas de ello, para configurar el planteamiento visual de la interfaz de usuario. Extrae las necesidades de uso indicadas en la investigación y el análisis de la arquitectura de la información, identificando las que afectan a la interacción y a la visualización en el sistema gráfico para dimensionar el trabajo posterior. Selecciona los recursos gráficos, previa identificación, a partir de las conclusiones extraídas del análisis de la investigación y la arquitectura de la información, escogiendo aquellos recursos orientados a facilitar la experiencia de usuario y que maximicen el objetivo pretendido para desarrollar el sistema en base a ellos y corrige posibles errores.</i></p>
3	<p><i>Para el establecimiento las características del producto, usuario y sus necesidades de información, define las características del producto o servicio, traduciendo la información cualitativa y cuantitativa derivada de la investigación previa y el análisis de la arquitectura de la información, para correlacionarla con un sistema visual y los patrones correspondientes. Extrae las características de los usuarios y sus necesidades en la información recibida, estableciendo criterios a aplicar en la definición del sistema gráfico y las pautas gráficas derivadas de ello, para configurar el planteamiento visual de la interfaz de usuario. Extrae las necesidades de uso indicadas en la investigación y el análisis de la arquitectura de la información, identificando las que afectan a la interacción y a la visualización en el sistema gráfico para dimensionar el trabajo posterior. Selecciona los recursos gráficos, previa identificación, a partir de las conclusiones extraídas del análisis de la investigación y la arquitectura de la información, escogiendo aquellos recursos orientados a facilitar la experiencia de usuario y que maximicen el objetivo pretendido para desarrollar el sistema en base a ellos, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.</i></p>
2	<p><i>Para el establecimiento las características del producto, usuario y sus necesidades de información,</i></p>

	<p><i>define las características del producto o servicio, traduciendo la información cualitativa y cuantitativa derivada de la investigación previa y el análisis de la arquitectura de la información, para correlacionarla con un sistema visual y los patrones correspondientes. Extrae las características de los usuarios y sus necesidades en la información recibida, estableciendo criterios a aplicar en la definición del sistema gráfico y las pautas gráficas derivadas de ello, para configurar el planteamiento visual de la interfaz de usuario. Extrae las necesidades de uso indicadas en la investigación y el análisis de la arquitectura de la información, identificando las que afectan a la interacción y a la visualización en el sistema gráfico para dimensionar el trabajo posterior. Selecciona los recursos gráficos, previa identificación, a partir de las conclusiones extraídas del análisis de la investigación y la arquitectura de la información, escogiendo aquellos recursos orientados a facilitar la experiencia de usuario y que maximicen el objetivo pretendido para desarrollar el sistema en base a ellos, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.</i></p>
1	<p><i>No establece las características del producto, usuario ni sus necesidades de información.</i></p>

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

Escala B

4	<p><i>Para el planteamiento del "sistema de diseño", desarrolla la estructura general para la interfaz de usuario, identificando los aspectos, estándares, reglas y conceptos derivados de los "principios del diseño" que van a conformar las pautas y directrices del desarrollo, mediante la definición de una retícula que articule la estructura espacial y que ordene todos los espacios visuales y que sirva de soporte al escenario en cuanto a aspecto visual y sensitivo "look & feel" en el que deben integrarse todos los elementos del sistema. Simplifica el sistema gráfico, eliminando elementos innecesarios de modo que se facilite una mayor claridad y sencillez en la visibilidad de las opciones, así como para retroalimentar la interacción con el usuario, incrementando la certeza y flexibilidad de la navegación. Estructura los elementos visuales del sistema de manera jerárquica, determinando la importancia relativa de cada elemento, balanceándolos y alineándolos para aportar orden y garantizar el objetivo que se persiga, de modo que sirvan de apoyo y guía y faciliten la lectura y la interacción visual a los usuarios en el recorrido, considerando tanto la visión de conjunto, como la relación entre cada uno de los elementos. Define los componentes visuales del sistema gráfico tales como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, sistemas de iconos y pictogramas, botones, tablas, notificaciones, contenedores, marcos de imágenes, cuadros de validación, información o confirmación, "breadcrumb", formularios de búsqueda, u otros, especificando sus características visuales tales como forma, color, tipografía u otros para desarrollar una composición coherente y corrige posibles errores.</i></p>
3	<p>Para el planteamiento del "sistema de diseño", desarrolla la estructura general para la interfaz de usuario, identificando los aspectos, estándares, reglas y conceptos derivados de los "principios del diseño" que van a conformar las pautas y directrices del desarrollo, mediante la definición de una retícula que articule la estructura espacial y que ordene todos los espacios visuales y que sirva de soporte al escenario en cuanto a aspecto visual y sensitivo "look & feel" en el que deben integrarse todos los elementos del sistema. Simplifica el sistema gráfico, eliminando elementos innecesarios de modo que se facilite una mayor claridad y sencillez en la visibilidad de las opciones, así como para retroalimentar la interacción con el usuario, incrementando la certeza y flexibilidad de la navegación.</p>

	<p>Estructura los elementos visuales del sistema de manera jerárquica, determinando la importancia relativa de cada elemento, balanceándolos y alineándolos para aportar orden y garantizar el objetivo que se persiga, de modo que sirvan de apoyo y guía y faciliten la lectura y la interacción visual a los usuarios en el recorrido, considerando tanto la visión de conjunto, como la relación entre cada uno de los elementos. Define los componentes visuales del sistema gráfico tales como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, sistemas de iconos y pictogramas, botones, tablas, notificaciones, contenedores, marcos de imágenes, cuadros de validación, información o confirmación, "breadcrumb", formularios de búsqueda, u otros, especificando sus características visuales tales como forma, color, tipografía u otros para desarrollar una composición coherente, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.</p>
2	<p>Para el planteamiento del "sistema de diseño", desarrolla la estructura general para la interfaz de usuario, identificando los aspectos, estándares, reglas y conceptos derivados de los "principios del diseño" que van a conformar las pautas y directrices del desarrollo, mediante la definición de una retícula que articule la estructura espacial y que ordene todos los espacios visuales y que sirva de soporte al escenario en cuanto a aspecto visual y sensitivo "look & feel" en el que deben integrarse todos los elementos del sistema. Simplifica el sistema gráfico, eliminando elementos innecesarios de modo que se facilite una mayor claridad y sencillez en la visibilidad de las opciones, así como para retroalimentar la interacción con el usuario, incrementando la certeza y flexibilidad de la navegación. Estructura los elementos visuales del sistema de manera jerárquica, determinando la importancia relativa de cada elemento, balanceándolos y alineándolos para aportar orden y garantizar el objetivo que se persiga, de modo que sirvan de apoyo y guía y faciliten la lectura y la interacción visual a los usuarios en el recorrido, considerando tanto la visión de conjunto, como la relación entre cada uno de los elementos. Define los componentes visuales del sistema gráfico tales como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, sistemas de iconos y pictogramas, botones, tablas, notificaciones, contenedores, marcos de imágenes, cuadros de validación, información o confirmación, "breadcrumb", formularios de búsqueda, u otros, especificando sus características visuales tales como forma, color, tipografía u otros para desarrollar una composición coherente, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.</p>
1	<p>No plantea el "sistema de diseño".</p>

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

Escala C

4	<p>Para la definición de las características visuales de los elementos del "sistema de diseño", especifica los recursos cromáticos de cada elemento visual del sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros y de la coordinación entre ellos, según los principios de teoría del color y la semántica del color para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible. Especifica las características de forma, espacio y proporción, alineación de cada elemento visual de sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros, según los principios "gestalt" u otros que repercutan en un uso del sistema gráfico satisfactorio para</p>
---	---

el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible y comprensible. Define la tipografía en los elementos visuales, usando fuentes que favorezcan la legibilidad, ofreciendo un buen contraste sobre la textura y el color de fondo sobre los que se representan, configurando interlineados y espaciados entre párrafos que aligeren la "mancha de texto", estableciendo el orden de jerarquía de tamaños según su uso y verificando su visualización en diferentes dispositivos y aplicaciones para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario y eficiente. Organiza las variables de recursos visuales que utiliza el sistema en una guía de estilo, recogiendo la apariencia visual de la interfaz del sistema, mediante una síntesis de todos los aspectos formales, cromáticos, tipográficos y funcionales de cada uno de los componentes visuales para su consulta por parte de los equipos de trabajo que elaboren o modifiquen el sistema en el futuro y corrige posibles errores.

3

Para la definición de las características visuales de los elementos del "sistema de diseño", especifica los recursos cromáticos de cada elemento visual del sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros y de la coordinación entre ellos, según los principios de teoría del color y la semántica del color para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible. Especifica las características de forma, espacio y proporción, alineación de cada elemento visual de sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros, según los principios "gestalt" u otros que repercutan en un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible y comprensible. Define la tipografía en los elementos visuales, usando fuentes que favorezcan la legibilidad, ofreciendo un buen contraste sobre la textura y el color de fondo sobre los que se representan, configurando interlineados y espaciados entre párrafos que aligeren la "mancha de texto", estableciendo el orden de jerarquía de tamaños según su uso y verificando su visualización en diferentes dispositivos y aplicaciones para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario y eficiente. Organiza las variables de recursos visuales que utiliza el sistema en una guía de estilo, recogiendo la apariencia visual de la interfaz del sistema, mediante una síntesis de todos los aspectos formales, cromáticos, tipográficos y funcionales de cada uno de los componentes visuales para su consulta por parte de los equipos de trabajo que elaboren o modifiquen el sistema en el futuro, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.

2

Para la definición de las características visuales de los elementos del "sistema de diseño", especifica los recursos cromáticos de cada elemento visual del sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros y de la coordinación entre ellos, según los principios de teoría del color y la semántica del color para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible. Especifica las características de forma, espacio y proporción, alineación de cada elemento visual de sistema gráfico tal como cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes u otros, según los principios "gestalt" u otros que repercutan en un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario, eficaz y eficiente y asegurando que sea perceptible y comprensible. Define la tipografía en los elementos visuales, usando fuentes que favorezcan la legibilidad, ofreciendo un buen contraste sobre la textura y el color de fondo sobre los que se representan, configurando interlineados y espaciados entre párrafos que aligeren la "mancha de texto", estableciendo el orden de jerarquía de tamaños según su uso y verificando su visualización en diferentes dispositivos y aplicaciones para un uso del sistema gráfico satisfactorio para el usuario y eficiente. Organiza las variables de recursos visuales que utiliza el sistema en una guía de estilo, recogiendo la apariencia visual de la interfaz del sistema, mediante una síntesis de todos los aspectos formales, cromáticos, tipográficos y funcionales de cada uno de los componentes visuales para su consulta por parte de

	<i>los equipos de trabajo que elaboren o modifiquen el sistema en el futuro, pero comete grandes errores que afectan al resultado final.</i>
1	<i>No define las características visuales de los elementos del "sistema de diseño".</i>

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

Escala D

4	<i>Para la verificación del "sistema de diseño", calibra el sistema gráfico definido y todos sus recursos, para facilitar la usabilidad y la accesibilidad, respondiendo a los principios heurísticos tales como visibilidad del estatus, consistencia con el mundo real, libertad de control del usuario, prevención de errores, flexibilidad y eficiencia, diseño minimalista, disponibilidad de sistemas de ayuda u otros y a los principios que fundamentan la accesibilidad digital según los cuales un producto o servicio debe ser perceptible, operable, comprensible y robusto. Comprueba el sistema gráfico definido y calibrado y todos sus recursos que responden efectivamente a los principios heurísticos escogidos para el proyecto, valorando el ámbito de aplicación y la profundidad con que se aplica. Elabora el informe resumen de la verificación de usabilidad, recogiendo la aplicación de cada principio heurístico, justificando las elecciones de diseño realizadas, para comunicarlo a la persona responsable y al resto del equipo de trabajo y corrige posibles errores.</i>
3	<i>Para la verificación del "sistema de diseño", calibra el sistema gráfico definido y todos sus recursos, para facilitar la usabilidad y la accesibilidad, respondiendo a los principios heurísticos tales como visibilidad del estatus, consistencia con el mundo real, libertad de control del usuario, prevención de errores, flexibilidad y eficiencia, diseño minimalista, disponibilidad de sistemas de ayuda u otros y a los principios que fundamentan la accesibilidad digital según los cuales un producto o servicio debe ser perceptible, operable, comprensible y robusto. Comprueba el sistema gráfico definido y calibrado y todos sus recursos que responden efectivamente a los principios heurísticos escogidos para el proyecto, valorando el ámbito de aplicación y la profundidad con que se aplica. Elabora el informe resumen de la verificación de usabilidad, recogiendo la aplicación de cada principio heurístico, justificando las elecciones de diseño realizadas, para comunicarlo a la persona responsable y al resto del equipo de trabajo, pero comete pequeños errores que no afectan al resultado final.</i>
2	<i>Para la verificación del "sistema de diseño", calibra el sistema gráfico definido y todos sus recursos, para facilitar la usabilidad y la accesibilidad, respondiendo a los principios heurísticos tales como visibilidad del estatus, consistencia con el mundo real, libertad de control del usuario, prevención de errores, flexibilidad y eficiencia, diseño minimalista, disponibilidad de sistemas de ayuda u otros y a los principios que fundamentan la accesibilidad digital según los cuales un producto o servicio debe ser perceptible, operable, comprensible y robusto. Comprueba el sistema gráfico definido y calibrado y todos sus recursos que responden efectivamente a los principios heurísticos escogidos para el proyecto, valorando el ámbito de aplicación y la profundidad con que se aplica. Elabora el informe resumen de la verificación de usabilidad, recogiendo la aplicación de cada principio heurístico, justificando las elecciones de diseño realizadas, para comunicarlo a la persona responsable y al resto del equipo de trabajo, pero comete grandes errores que afectan al resultado</i>

	<i>final.</i>
1	<i>No verifica el "sistema de diseño".</i>

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

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

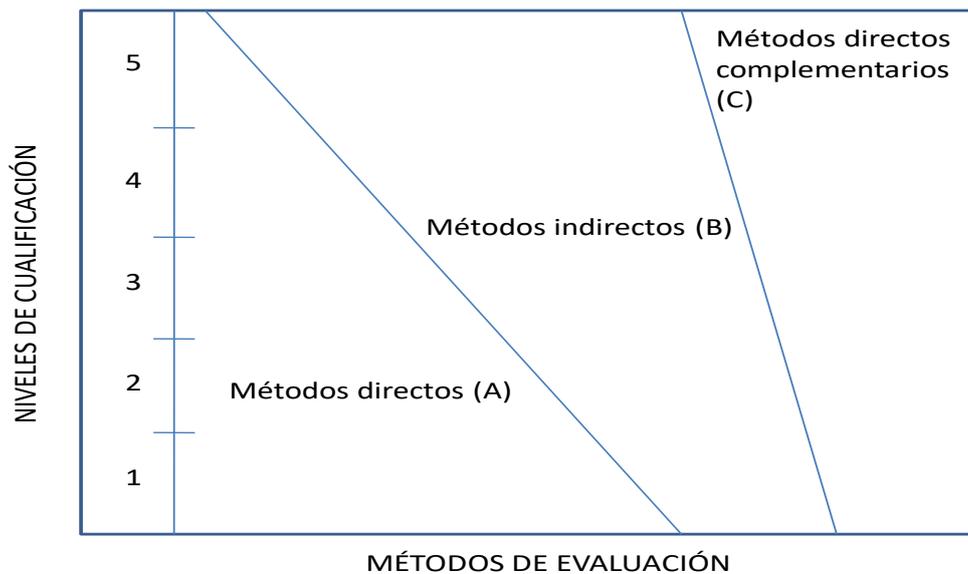
La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación del estándar de competencias profesionales, características personales de la persona candidata y evidencias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

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

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

- 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) 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.