



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP0213_3: Elaborar el proyecto de animación 2d y/o 3d”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional del "ECP0213_3: Elaborar el proyecto de animación 2D y/o 3D".

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Definir las características generales del proyecto de animación, estableciendo su tipología y concepto visual, seleccionando el "hardware" y el "software" a utilizar y configurándolo, en función de la información y datos aportados por el cliente tales como el presupuesto, la duración, el género y los destinatarios, entre otros, para establecer la estructura o marco del mismo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Decidir las características genéricas en función del tipo de proyecto en su caso, estableciendo el uso de técnicas concretas tales como animación 2D, 3D, "stop motion" o realidad virtual, entre otras, teniendo en cuenta el ámbito de la audiencia, la historia a contar, la duración total y el presupuesto, entre otros aspectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Seleccionar el "software" de animación u otros programas de ayuda para el proceso creativo, escogiendo los que encajan en las características del proyecto que se han establecido previamente, en función de las posibilidades que ofrecen los "software".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Determinar las fases y el método de trabajo, planificando el "pipeline" para ajustar los tiempos de producción y reducir costes, conformando grupos de trabajo y asignando las tareas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Crear la estructura jerárquica de carpetas y nomenclatura de archivos, en todas las fases de la producción, de modo que se facilite su acceso, según la técnica de animación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Determinar los equipos de "hardware" y otros elementos adicionales tales como dispositivos externos, mandos o gafas de realidad virtual, y/o de captura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1: Definir las características generales del proyecto de animación, estableciendo su tipología y concepto visual, seleccionando el "hardware" y el "software" a utilizar y configurándolo, en función de la información y datos aportados por el cliente tales como el presupuesto, la duración, el género y los destinatarios, entre otros, para establecer la estructura o marco del mismo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
y volcado, entre otros, ajustándose al "software" a utilizar, al tipo de proyecto y al presupuesto.				
1.6: Configurar el "software" y los equipos de trabajo monopuesto o multipuesto, los monitores y los dispositivos de captura, tanto de movimiento como de sonido, calibrando dispositivos y asignando parámetros de base tales como resoluciones, perfiles de color, unidades de medida, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Determinar el sistema de copias de seguridad, indicando la periodicidad y las necesidades de tiempo empleado en la de copia y en su hipotética restauración, dependiendo de las características del proyecto y del soporte de la fuente que se genera.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Desarrollar trabajos preliminares de diseño visual con base en el guion, elaborando bocetos y preparando elementos del mismo, partiendo de las directrices del equipo de trabajo sobre técnicas, estilos, estéticas y herramientas a implementar y de las paletas de color, "color keys" e iluminación, para conseguir unidad estética y características específicas del proyecto de animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Buscar los materiales físicos y referencias que se van a implementar en el proyecto de animación tales como tejidos, plásticos, metales, entre otros, tomando elementos, imágenes y vídeos sobre los mismos, escogiendo aquellos que encajan en el diseño y se ajustan al estilo visual decidido en el guion del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Desarrollar los bocetos estilísticos en 2D de elementos tales como personajes, fondos y paisajes, entre otros elementos visuales, sobre papel y/o con herramientas informáticas al efecto, incrementando gradualmente el nivel de detalle y complejidad en pasos sucesivos, ajustándose al guion y a referencias de obras gráficas obtenidas de otros autores, para esbozar el estilo visual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Compartir los documentos gráficos creados con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), en un "moodboard" físico o digital, incluyendo todas las referencias gráficas, estilísticas y creativas del	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Desarrollar trabajos preliminares de diseño visual con base en el guion, elaborando bocetos y preparando elementos del mismo, partiendo de las directrices del equipo de trabajo sobre técnicas, estilos, estéticas y herramientas a implementar y de las paletas de color, "color keys" e iluminación, para conseguir unidad estética y características específicas del proyecto de animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
universo visual del proyecto, para reelaborar en su caso, buscar nuevas referencias y refinar los bocetos, incrementando el nivel de detalle y de ajuste al guion y al estilo.				

3: Generar material gráfico relativo al diseño de personajes, escenarios, atrezos y "props" del universo gráfico el proyecto, usando herramientas analógicas y/o digitales, consultando el "moodboard" como referencia estilística y fuente de inspiración, para desarrollar conceptos artísticos y lograr unidad conceptual y visual en el desarrollo posterior.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Elaborar los personajes junto con su indumentaria si la hubiera, con varias vistas, escalas, posturas, gestos y expresiones, mediante la elaboración de hoja de poses, hoja de gestos y "turnarounds", usando herramientas gráficas analógicas y/o digitales, en función de la complejidad de los objetos y personajes y de las necesidades del proyecto, para que sirvan como referencia para el modelado posterior.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Elaborar los entornos o espacios ("sets" o "backgrounds") del proyecto a animar en base a la estética y estilo definido, con herramientas gráficas analógicas y/o digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Elaborar los atrezos y "props" que intervienen en el proyecto gráficamente con detalle en base a la estética y estilo definido, con herramientas gráficas analógicas y/o digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Compartir el material gráfico realizado con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), en el "moodboard" físico o digital, para reelaborar en su caso y refinar los bocetos, incrementando el nivel de detalle y de ajuste al guion y al estilo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Elaborar los guiones gráficos tales como el "storyboard", animática y "colorscript", plasmando los bocetos, atendiendo a las necesidades de ritmo y narrativa del proyecto para servir como base a la animación.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Elaborar el guion gráfico o "storyboard", plasmando el boceto de la historia en imágenes, como versión ilustrada o guion técnico, utilizando herramientas gráficas analógicas y/o digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Elaborar el boceto animado o animática, a partir del guion gráfico o "storyboard", incluyendo tiempos de cada plano, incorporando música, voces y sonido no definitivos, estableciendo la estética, ritmo y lenguaje, para expresar el efecto dramático que va a tener cada escena o secuencia del proyecto de animación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Elaborar el "colorscript" o guion de color, recogiendo el aspecto ("look") que tendrá cada secuencia o escena del proyecto de animación en lo relativo a la iluminación y color, en base a las directrices que se han establecido en la fase de desarrollo visual del proyecto de animación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Compartir el material gráfico realizado con el equipo de trabajo y equipos superiores (supervisores y/o dirección), mediante reuniones técnicas y/o utilizando los canales de mensajería o compartición que definan los responsables del proyecto, para reelaborar en su caso y refinar el trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>