



# PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

## CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

### ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP0491\_3: Desarrollar elementos "software" en el entorno cliente”

#### 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 "ECP0491\_3: Desarrollar elementos "software" en el entorno cliente".

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

**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.

<b>1: Desarrollar documentos web, utilizando lenguajes de marcas y de etiquetas y cumpliendo las especificaciones de diseño establecidas por la organización para ser interpretados por distintos navegadores web.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Estructurar los documentos web, utilizando los elementos predefinidos del lenguaje de marcas, y siguiendo las especificaciones de diseño y maquetación establecidas por la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Configurar los editores avanzados para codificar los documentos web, añadiendo herramientas adicionales para verificar la ejecución de los documentos sobre diferentes navegadores web.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Codificar los documentos web, manipulando los elementos y atributos de los lenguajes de marcas estándares, aplicando las hojas de estilo, integrando componentes software de script, añadiendo comentarios al código y utilizando herramientas específicas para probar, validar y depurar el resultado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Implementar los documentos web dinámicos, utilizando mecanismos de integración de lenguajes de programación en los lenguajes de marcas y permitiendo la comunicación entre el cliente y el servidor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Implementar los formularios web, utilizando las capacidades del lenguaje de marcas para la gestión de formularios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.6: Validar los formularios web, integrando componentes software de manejo de eventos en los documentos web.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>1: Desarrollar documentos web, utilizando lenguajes de marcas y de etiquetas y cumpliendo las especificaciones de diseño establecidas por la organización para ser interpretados por distintos navegadores web.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.7: Integrar los elementos multimedia de los documentos web, utilizando los atributos específicos de los lenguajes de marcas para insertar distintos tipos de contenido y aplicando los estilos definidos por el equipo de diseño de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.8: Configurar los metadatos, manipulando las etiquetas de la cabecera, almacenando la información del documento web, creando cookies y facilitando a los buscadores el rastreo de los contenidos de los documentos webs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>2: Desarrollar componentes software, utilizando lenguajes de script y cumpliendo las especificaciones de diseño software establecidas por la organización para su ejecución en un navegador web.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Desarrollar los componentes software, codificando de forma modular y ordenada, siguiendo los patrones de diseño y creando elementos que puedan ser reutilizables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Codificar los componentes software, utilizando diferentes lenguajes de programación de script, manipulando el modelo de objetos del documento web y utilizando librerías de código abierto y propietario, garantizando la usabilidad y accesibilidad de la aplicación web y su ejecución en los navegadores web más difundidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Gestionar los eventos en los documentos web, utilizando las características específicas del lenguaje de marcas para la captura de eventos y manipulando componentes software desarrollados a medida para su tratamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Codificar las pruebas unitarias, definiendo los parámetros de entrada y la salida esperada de cada componente software.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Codificar el código fuente, detallando el propósito y la funcionalidad de cada componente, permitiendo el uso de herramientas de generación automática de documentación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: Desarrollar hojas de estilo, utilizando herramientas específicas de edición y preprocesado para ser aplicadas a los documentos web y modificar el aspecto de sus elementos.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Implementar las hojas de estilo, utilizando lenguajes de etiquetas estándares, clases y colecciones de reglas y definiendo los elementos a los que se les aplicará el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Codificar las hojas de estilo, utilizando herramientas de preprocesado facilitando su implementación, manejo y validación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Vincular las hojas de estilo a los documentos web, usando marcas de diferentes estilos para el texto, imágenes y colores de fondo de los documentos web y siguiendo el diseño especificado por la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Validar las hojas de estilo, usando herramientas de validación de reglas de sintaxis y comprobando que pueden ser aplicadas a los documentos web.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>4: Desarrollar componentes multimedia, utilizando herramientas y lenguajes de programación y cumpliendo con las especificaciones de diseño recibidas para su integración en aplicaciones web.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Generar los componentes multimedia, utilizando herramientas para el tratamiento imágenes, audio y video, ajustando la salida a los formatos digitales estándares y cumpliendo los criterios de rendimiento, accesibilidad, usabilidad y ergonomía definidos por la organización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Ajustar los componentes multimedia, utilizando los elementos y atributos de los lenguajes de marcas y de script, aplicando hojas de estilo y cumpliendo las normas establecidas por la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Integrar los componentes multimedia, utilizando herramientas de evaluación de la usabilidad y la accesibilidad de la aplicación web y comprobando su visualización en diferentes navegadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>