PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁ NDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES "ECP0938_3: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia"

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 "ECP0938_3: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia".

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**: Obtener pruebas de funcionamiento y de 'usabilidad' sobre el prototipo del producto editorial multimedia, para asegurar su adecuación a las especificaciones realizando un documento de control de calidad.*	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Determinar las pruebas a realizar valorando las características del prototipo considerando su idoneidad para el análisis de los distintos aspectos funcionales, interactivos y de diseño presentes en el proyecto.	☐	☐	☐	☐
1.2: Comprobar los criterios de funcionamiento y usabilidad de los prototipos observando que se corresponden con los previstos en el documento de especificaciones del producto multimedia y las pruebas funcionales a realizar.	☐	☐	☐	☐
1.3: Evaluar y chequear internamente los prototipos comprobándolos de acuerdo con la planificación establecida en el documento de especificaciones: especificaciones técnicas de funcionamiento y normas de calidad aplicables.	☐	☐	☐	☐
1.4: Probar los aspectos funcionales y de usabilidad establecidos en el protocolo de control de calidad recogiendo en un documento de control de calidad si han superado o no las pruebas y especificando, en su caso, los fallos localizados.	☐	☐	☐	☐
1.5: Seguir el procedimiento establecido en el manual de calidad de la empresa con los prototipos que no han superado las pruebas indicando los fallos y enviándolos al área de producción para su ajuste.	☐	☐	☐	☐

***2**: Evaluar el producto editorial multimedia final y su adecuación a la plataforma de distribución definida, páginas Web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros a partir del prototipo.*	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Efectuar las pruebas para la evaluación del producto editorial multimedia final, seleccionando las requeridas respecto a la compatibilidad con los navegadores, sistemas operativos y otros.	☐	☐	☐	☐
2.2: Comprobar la incorporación de las correcciones en el prototipo y su funcionalidad de acuerdo al sistema de aseguramiento de calidad de la empresa.	☐	☐	☐	☐
2.3: Evaluar el aspecto y el funcionamiento del producto multimedia publicado siguiendo criterios claros y medibles según los indicadores definidos en las especificaciones.	☐	☐	☐	☐
2.4: Evaluar la experiencia de usuario sobre el producto multimedia aplicando el pensamiento y la mecánica de la jugabilidad (gamificación).	☐	☐	☐	☐
2.5: Comprobar las correcciones en el prototipo y su funcionalidad aplicando sistema de aseguramiento de calidad de la empresa.	☐	☐	☐	☐
2.6: Cumplimentar el documento de evaluación incorporando la descripción de todos los problemas encontrados en la publicación del producto final en la plataforma de distribución definida.	☐	☐	☐	☐

***3**: Elaborar la documentación necesaria para asegurar la correcta utilización del producto final teniendo en cuenta las aplicaciones y formatos usados en el ensamblaje, así como los manuales técnico y de mantenimiento.*	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Establecer los formatos de la documentación técnica, de los manuales técnicos y de mantenimiento, y de usuario, y la distribución de recursos humanos y materiales considerando la tipología del producto, el plazo de entrega, y de acuerdo con el diseñador gráfico y el responsable de programación.	☐	☐	☐	☐

***3**: Elaborar la documentación necesaria para asegurar la correcta utilización del producto final teniendo en cuenta las aplicaciones y formatos usados en el ensamblaje, así como los manuales técnico y de mantenimiento.*	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.2: Recoger las características técnicas, el formato de los elementos creados y utilizados y las condiciones legales de uso en la documentación técnica del producto de uso interno, facilitando así su manejabilidad, describiéndolas de forma clara y concreta.	☐	☐	☐	☐
3.3: Incorporar las aplicaciones y arquitecturas nuevas desarrolladas especialmente para el producto en la documentación técnica del producto, indicando las arquitecturas de hardware, de software y de red, y las plataformas compatibles.	☐	☐	☐	☐
3.4: Recoger los diferentes aspectos del proyecto en los manuales técnicos y de mantenimiento, describiéndolos de acuerdo con la envergadura del proyecto y con la amplitud o detalle necesarios.	☐	☐	☐	☐
3.5: Recoger las orientaciones y el sistema de ayuda destinado al usuario en un manual de usuario, de forma clara y didáctica, facilitando el aprendizaje y uso del producto.	☐	☐	☐	☐

***4**: Establecer el plan de seguimiento de la distribución y uso del producto editorial multimedia para elaborar propuestas de mejora y futuros desarrollos.*	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Establecer la estrategia definida para la obtención de los datos de distribución y de uso siguiendo los procedimientos de la empresa.	☐	☐	☐	☐
4.2: Establecer el plan de seguimiento de la distribución reflejando los datos relevantes: perfiles de usuario, canales de distribución, consumo temporal y espacial, y reclamaciones y problemas detectados, en relación con los objetivos y siguiendo los procedimientos establecidos por la empresa.	☐	☐	☐	☐

***4**: Establecer el plan de seguimiento de la distribución y uso del producto editorial multimedia para elaborar propuestas de mejora y futuros desarrollos.*	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.3: Establecer el plan de seguimiento del uso del producto reflejando los datos relevantes: perfiles de usuario, indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones del producto, reclamaciones y propuestas de mejora, en relación con los objetivos del producto y siguiendo los procedimientos establecidos por la empresa.	☐	☐	☐	☐
4.4: Definir el tratamiento de los datos de los usuarios de forma transparente y respetando la intimidad de usuario y el respeto a la normativa de protección de datos.	☐	☐	☐	☐
4.5: Documentar las mejoras y los posibles desarrollos del producto multimedia en un informe motivado, estableciendo con claridad la viabilidad técnica, la inversión necesaria y el retorno estimado.	☐	☐	☐	☐