



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP2446_3: Elaborar estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción”

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

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.

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Obtener 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.	☐	☐	☐	☐
1.2: Clasificar 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.	☐	☐	☐	☐
1.3: Identificar 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.	☐	☐	☐	☐
1.4: Identificar 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.	☐	☐	☐	☐

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Inventar 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.	☐	☐	☐	☐
2.2: Clasificar los contenidos, basándose en unos criterios de ordenación definidos en una taxonomía o criterio de clasificación, para prepararlos para su etiquetado posterior.	☐	☐	☐	☐
2.3: Etiquetar 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.	☐	☐	☐	☐
2.4: Documentar el trabajo realizado, 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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Plasmar 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.	☐	☐	☐	☐
3.2: Etiquetar 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	☐	☐	☐	☐
3.3: Evaluar los componentes del árbol de navegación, valorando que la agrupación se asocia con los modelos mentales del usuario, usando técnicas tales como 'Card Sorting' y 'Tree Testing'.	☐	☐	☐	☐
3.4: Identificar las tareas ('tasks') o mapas de procesos que realizará el usuario extraídas del documento funcional o detectadas posteriormente, en base al	☐	☐	☐	☐

3: Definir la navegación, distribuyendo los componentes en esquemas y etiquetándolos para estructurar el sistema jerárquicamente en cada una de las interfaces definidas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
árbol de contenidos, para marcar el alcance de la funcionalidad y facilitar el trabajo del equipo de desarrollo.				
3.5: Elaborar 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.	☐	☐	☐	☐

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Elaborar 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.	☐	☐	☐	☐
4.2: Verificar 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.	☐	☐	☐	☐
4.3: Validar el sistema de búsqueda, sometiénolo 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	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.1: Detectar 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	☐	☐	☐	☐

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	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
y anotando aquellos patrones comunes a las mismas que permitan clasificarlas como plantillas.				
5.2: Clasificar las necesidades de información de cada una de las vistas ('views') del 'sistema de diseño' en plantillas tales como distributivas, listados, páginas de detalle u otras., a partir de los patrones comunes detectados.	☐	☐	☐	☐
5.3: Identificar 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.	☐	☐	☐	☐
5.4: Elaborar 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.	☐	☐	☐	☐
5.5: Conectar 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.	☐	☐	☐	☐