PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁ NDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES "ECP2447_3: Elaborar componentes de 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 "ECP2447_3: Elaborar componentes de 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: 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: 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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Definir 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.	☐	☐	☐	☐
1.2: Extraer 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.	☐	☐	☐	☐
1.3: Extraer 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.	☐	☐	☐	☐
1.4: Seleccionar 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.	☐	☐	☐	☐

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Desarrollar 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.	☐	☐	☐	☐
2.2: Simplificar 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.	☐	☐	☐	☐
2.3: Estructurar 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.	☐	☐	☐	☐
2.4: Conformar los elementos y componentes del sistema gráfico, 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: Organizar los elementos y componentes del sistema gráfico, 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: Definir los componentes visuales del sistema gráfico tales como cuadros	☐	☐	☐	☐

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
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.				
2.7: Elaborar los bocetos de cada opción de diseño, 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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Especificar 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, 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: Especificar 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.	☐	☐	☐	☐
3.3: Definir 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	☐	☐	☐	☐

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
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: Especificar los recorridos, movimiento, rutas visuales, las direcciones visuales de lectura y/o de escena, 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: Organizar 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.	☐	☐	☐	☐

4: Verificar el "sistema de diseño" elaborado aplicando "principios de usabilidad" y asegurando que se trata de una solución perceptible, comprensible, operable y robusta.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Calibrar 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.	☐	☐	☐	☐
4.2: Comprobar 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.	☐	☐	☐	☐

4: Verificar el "sistema de diseño" elaborado aplicando "principios de usabilidad" y asegurando que se trata de una solución perceptible, comprensible, operable y robusta.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.3: Elaborar 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.	☐	☐	☐	☐