



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS  
AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS**

**Código: IMS295\_3**

**NIVEL: 3**

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

#### UNIDAD DE COMPETENCIA

**“UC0945\_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante  
herramientas de autor y de edición”**

#### 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 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC0945\_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición”

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.

<b>1: Componer las pantallas, páginas, niveles o diapositivas según las maquetas y bocetos de diseño, integrando las fuentes necesarias mediante herramientas de autor.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Integrar las fuentes de imagen en su posición en la pantalla, siguiendo las pautas de los bocetos de diseño o de realización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Integrar los textos en pantalla dotándolos del formato establecido en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Integrar la locución y fuentes de audio sobre el proyecto, ajustándose a los tiempos de cada escena, pantalla u otro elemento narrativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Reajustar las propiedades de las fuentes a las desviaciones posibles de la integración, adaptándolas a la composición general.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>2: Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Generar las rutas o guías de las fuentes, dotándolas de movimiento según los parámetros expresivos del proyecto y las características del software de autor utilizado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>2: Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.2: Dotar de acción a las fuentes, como eventos, parpadeos, entre otros, atendiendo a su posición en las líneas de tiempo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Sincronizar las diferentes fuentes ajustándolas a los parámetros temporales, a los ritmos narrativos y a las intenciones dramáticas del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Generar las transiciones entre pantallas, diapositivas y páginas según los parámetros definidos en el proyecto, dotando al proyecto de sentido narrativo y de continuidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Guardar las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Generar los diferentes estados de los elementos interactivos (pasivo, activo, sobre y activado), favoreciendo su identificación por el usuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Insertar y ajustar los elementos interactivos preestablecidos a las características estéticas y narrativas del proyecto, mediante el uso del software de autor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Crear campos de entrada de información del usuario (formularios), para llevar a cabo la introducción de datos por parte del usuario y del cliente, según las variables definidas en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Guardar las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>3: Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.5: Verificar el contenido de las fuentes y los elementos interactivos predefinidos por el software de autor, para cada pantalla, nivel o diapositiva, asegurando el diseño establecido en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>4: Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Añadir el código necesario que se debe aplicar a los objetos interactivos que lo precisen, para ajustarse a las características interactivas específicas del proyecto, atendiendo al guión técnico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Identificar y determinar las diferentes variables (numéricas, alfanuméricas) y algoritmos de programación, desarrollando la estructura de código.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Ajustar los tiempos y elementos narrativos del proyecto, dotando a las variables del programa de los valores necesarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Realizar el enlace con fuentes externas u otros productos o subproductos (del DVD a la web), ajustándose a las necesidades narrativas y productivas del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Generar el código conectando y gestionando información con las bases de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.6: Ajustar los elementos con comportamientos complejos, como los movimientos de elementos dependientes de la acción del usuario y que requieren la aplicación de variables, a los valores narrativos del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.7: Dotar de interactividad a los elementos interactivos independientes de la acción del usuario, así como a los elementos y eventos temporales que requieren generación de código.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<i>4: Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.8: Guardar las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.9: Verificar las pantallas, niveles o diapositivas garantizando que contiene las fuentes y los elementos interactivos según el diseño establecido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>