



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, 'renderizar' y aplicar los efectos finales”

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN 2D Y 3D

Código: IMS076_3

NIVEL: 3



1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC0215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, 'renderizar' y aplicar los efectos finales.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en la animación, iluminación, coloreado de las fuentes generadas y ubicación de las cámaras virtuales, renderización y aplicación de los efectos finales, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



1. Animar los elementos representados según la técnica especificada en el proyecto dotándole de sus características expresivas.

- 1.1 Las cámaras virtuales se ubican y se animan (si el plano lo requiere) en función de la definición del guión y del 'storyboard', configurando su punto de vista, distancia focal, profundidad de campo, obturación y su tipología de plano.
- 1.2 Los elementos se animan en la escena desplazando los elementos clave para hacerlos coincidir con los puntos clave definidos en el 'storyboard', ya sea por los puntos de referencia mediante técnicas tales como 'motion capture' (captura de movimiento) o 'rotoscopia' (copiar de una animación real), ya sean por intermedios o finales, o por los comportamientos programados a partir de guiones ('scripts' de código)
- 1.3 Las posiciones necesarias entre inicio y final de movimiento (intercalado) se dibujan según las directrices y la carta de animación establecida, dotando a los elementos que aparecen en ella de las necesidades expresivas de la escena.
- 1.4 Los elementos clave de la animación se sincronizan con las fuentes de referencia ajustándose a la necesidad de representación de los movimientos labiales o corporales y a las fuentes videográficas.
- 1.5 Las rutas a seguir por las luces y los modelos o dibujos y las cámaras se definen para traducir la secuencia del 'storyboard' a la animación mediante el lenguaje audiovisual, ajustando las propiedades de la luces y de las cámaras para adecuarse a la tipología del plano.
- 1.6 Los tiempos y la velocidad de los elementos, modelos o dibujos, se ajustan para mantener la estructura dramática adecuándose a los tiempos establecidos en la producción.
- 1.7 La continuidad narrativa, el desarrollo dramático y la sincronización con otros medios se contrastan con el 'storyboard' y las fuentes de referencia, ajustándose a los parámetros del guión y garantizando la calidad del trabajo a fin de dar validez previa al 'render' definitivo.

2. Posicionar y configurar los parámetros de la animación e iluminación para su correcta representación de la escena.

- 2.1 Las luces se posicionan y alinean para que incidan con el ángulo necesario en las diferentes partes de la escena, configurando los valores de fuerza, tono y sombras necesarios para adaptar la imagen final al 'layout' o al 'storyboard' manteniendo una línea homogénea en todos los planos de la secuencia.
- 2.2 Las opciones de 'render' se parametrizan definiendo el grado de representación, de profundidad de color, resolución final y otros parámetros según el software empleado dependiendo de las especificaciones del proyecto.
- 2.3 Los efectos finales de acabado se aplican considerando las necesidades técnicas y narrativas del proyecto.



2.4 La realización de diferentes pasadas de 'renders' se efectúa comprobando que los diferentes parámetros se ajustan a las necesidades y características del proyecto.

3. 'Renderizar', evaluar el producto y definir soporte de salida para otros medios.

- 3.1 El 'render' final se ejecuta definiendo cual es el fichero a generar, dependiendo de las características funcionales de la animación, y si va orientada a ser objeto de software, 'sprites' para videojuegos, película para vídeo u otros.
- 3.2 Los parámetros de la animación final se verifican que se corresponden con las expectativas del proyecto considerando sus características y proyecciones futuras.
- 3.3 El material generado se etiqueta y clasifica según las indicaciones del proyecto para su localización y reutilización posterior, facilitando a otros equipos de trabajo su producto en su correspondiente formato, ya sea soporte digital o analógico, y la información técnica de la animación, así como los tiempos.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata, en su caso, deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC0215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, renderizar y aplicar los efectos finales.** Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita.

1. Animación

- El movimiento en la Animación.
- Fotogramas clave.
- El movimiento en el cuadro y en el detalle.
- Persistencia retiniana aplicada a la animación.
- Materiales: acetato, papel de cebolla.

2. Movimiento

- Tiempos de reproducción y tiempos de acción. Bucles.
- Aceleraciones y deceleraciones.
- Rutas de movimientos de cámara.
- Técnicas de captación de movimientos reales.

3. Expresividad y dramaturgia en la animación

- Pesos y mecánica en el comportamiento de los cuerpos.
- Sincronización de labiales en los modelos animados.



4. Animación 2D y 3D

- Interpolación de imágenes y fotograma a fotograma.
- Editor de pistas y líneas de tiempo.
- Cinemáticas: Directa e inversa.
- Sensores y colisiones.
- Animación 3D interactiva (VRML).
- Partículas y 'plug-ins'.
- 'Renders': características y tipos de 'render'.
- Soportes y formatos cinematográficos para animaciones tradicionales y digitales.

5. Iluminación

- Componentes y propiedades de la luz.
- Intensidad.
- Densidad.
- Color y tamaño.
- Refracción y reflexión.
- Proyecciones.
- Tipos de iluminación: Tradicional o Global.
- Luz volumétrica.
- Luz ambiental.
- Luz directa.
- Fuga de color.
- Sombras (suaves o duras).

c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”.

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Aprender nuevos conceptos o procedimientos y aprovechar eficazmente la formación utilizando los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la actividad.
- Finalizar el trabajo atendiendo a criterios de idoneidad, rapidez, economía y eficacia.
- Mantener el área de trabajo con el grado apropiado de orden y limpieza.
- Demostrar la creatividad propia en el desarrollo del trabajo.
- Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias.
- Comunicarse eficazmente con las personas adecuadas en cada momento, respetando los canales establecidos.

1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que



incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la “UC0215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, renderizar y aplicar los efectos finales”, se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.2.1. Situación profesional de evaluación.

a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata demostrará la competencia requerida para realizar un vídeo consistente en una escena animada en 3D e iluminada en la que un personaje bípedo sencillo (con manos y expresiones faciales) entra abriendo una puerta, se acerca a cámara hasta cubrir un plano medio y saluda a cámara con un gesto de aprobación. Tendrá una duración mínima de 10 segundos y será elaborado en el formato y compresión especificados en el proyecto. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Ajustar los tiempos y el encuadre de la acción, analizando el storyboard y la documentación aportada.
2. Situar los elementos que componen la escena: paredes, suelo, puerta, atrezzo, personaje y cámara.
3. Animar la puerta y el personaje ajustándose a las necesidades de representación del movimiento corporal.
4. Ajustar la iluminación aportada en la escena en función de la posición inicial y final del personaje.
5. Parametrizar las opciones de render definiendo el formato y la compresión especificados en el proyecto.



6. Comprobar la acción completa con previos, y la iluminación final con pequeños pases de render.
7. Renderizar la escena en una carpeta con un nombre adecuado a la escena que se representa.
8. Empaquetar el proyecto completo y todos los elementos generados para su posterior uso.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de un proyecto de animación que incluya como mínimo los siguientes documentos: hojas de modelos, bocetos y diseños, guión técnico, storyboard, hoja de tiempos y listado de formatos de salida.
- Se asignará un periodo de tiempo determinado en función del invertido por un profesional del sector.
- Se planteará alguna contingencia o situación imprevista que sea relevante para la demostración de la competencia relacionada con la respuesta a contingencias.
- Se tendrá en cuenta la normativa de PRL aplicable a la SPE, en concreto la referida al trabajo con pantallas de visualización y la ergonomía en puestos informáticos.
- Se dispondrá de equipamientos, productos específicos y ayudas técnicas requeridas por la situación profesional de evaluación.
- Se comprobará la capacidad del candidato o candidata en respuesta a contingencias.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.

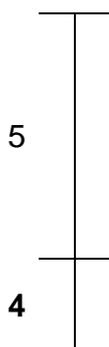
Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.



En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

<i>Criterios de mérito</i>	<i>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</i>
<i>Exactitud en la composición y fluidez en la animación de la escena.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Ubicación de los elementos que componen la escena: paredes, suelo, puerta, atrezzo, personaje y cámara, según especificaciones del proyecto.- Animación de la puerta y el personaje ajustándose a las necesidades de representación del movimiento corporal.- Realización de renders previos, para comprobar la fluidez de los movimientos. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala A.</i></p>
<i>Adecuación en la iluminación de la escena.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Ajuste de la iluminación aportada en la escena en función de la posición inicial y final del personaje.- Realización de renders en fotogramas clave que impliquen algún cambio en la luz. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>
<i>Eficacia en la renderización de la escena.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Parametrización de las opciones de render definiendo el formato y la compresión especificados en el proyecto.- Renderización de la escena en una carpeta con un nombre adecuado a la escena que se representa.- Comprobación y empaquetado del proyecto completo y todos los elementos generados para su posterior uso. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala C.</i></p>
<i>Cumplimiento del tiempo establecido en función del empleado por una o un profesional.</i>	<p><i>El umbral de desempeño competente permite una desviación del 25% en el tiempo establecido.</i></p>

Escala A



5 Los elementos que componen la escena están distribuidos, orientados y proporcionados según el storyboard, el encuadre de la cámara y la perspectiva de los elementos, habiéndose ajustado previamente la resolución final a la que se desarrollará el trabajo. Se ha configurado la velocidad de reproducción según lo especificado en el proyecto, y los tiempos de la animación se corresponden a lo propuesto, desarrollándose la acción con soltura. La animación de la puerta mantiene un movimiento residual después de haberla abierto el personaje.

4

Los elementos que componen la escena están distribuidos, orientados y proporcionados según el storyboard, el encuadre de la cámara y la perspectiva de los elementos, habiéndose



	<p><i>ajustado previamente la resolución final a la que se desarrollará el trabajo. No se ha configurado la velocidad de reproducción según lo especificado en el proyecto pero los tiempos de la animación se corresponden a lo propuesto y la acción se desarrolla con fluidez.</i></p>
3	<p><i>Los elementos que componen la escena están distribuidos, orientados y proporcionados según el storyboard, el encuadre de la cámara y la perspectiva de los elementos, habiéndose ajustado previamente la resolución final a la que se desarrollará el trabajo. No se ha configurado la velocidad de reproducción según lo especificado en el proyecto, los tiempos de la animación no se corresponden a lo propuesto y la acción no se desarrolla con fluidez.</i></p>
2	<p><i>Los elementos que componen la escena están distribuidos, orientados y proporcionados según el storyboard, pero ni el encuadre de la cámara ni la proporción del plano se corresponde a lo estipulado. No se ha configurado la velocidad de reproducción según lo especificado en el proyecto, los tiempos de la animación no se corresponden a lo propuesto y la acción no se desarrolla con fluidez.</i></p>
1	<p><i>Los elementos que componen la escena no se encuentran distribuidos según el storyboard y el encuadre de la cámara no coincide con lo indicado en éste. No se ha configurado la velocidad de reproducción según lo especificado en el proyecto, los tiempos de la animación no se corresponden a lo propuesto y la acción no es fluida.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<p><i>Se ha definido la luz ambiental con tonos fríos (azul), y las luces directas con tonos cálidos (amarillo). Las sombras son duras en su base y se difuminan en la distancia. Se han realizado pequeñas correcciones a los materiales para que se ajusten a la iluminación de la escena. El personaje queda suficientemente iluminado en el momento en el que realiza el gesto a cámara. Se han realizado pequeños renders completos y renders por región para comprobar el proceso de iluminación. La iluminación se ajusta a lo expresado en el proyecto.</i></p>
4	<p><i>Se ha definido la luz ambiental con tonos fríos (azul), y las luces directas con tonos cálidos (amarillo). Se han definido las sombras. Se han realizado pequeñas correcciones a los materiales para que se ajusten a la iluminación de la escena. El personaje queda suficientemente iluminado en el momento en el que realiza el gesto a cámara. Se han realizado pequeños renders completos y renders por región para comprobar el proceso de iluminación. La iluminación se ajusta a lo expresado en el proyecto.</i></p>
3	<p><i>Se ha definido la luz ambiental con tonos fríos (azul), y las luces directas con tonos cálidos (amarillo). Se han definido las sombras. Se han pasado por alto las correcciones a los materiales para que se ajusten a la iluminación de la escena. El personaje queda suficientemente iluminado en el momento en el que realiza el gesto a cámara. Se han realizado pequeños renders completos y renders por región para comprobar el proceso de iluminación. La iluminación se ajusta a lo expresado en el proyecto.</i></p>



2	<p><i>Se ha definido la luz ambiental con tonos fríos (azul), y las luces directas con tonos cálidos (amarillo). Se han definido las sombras. Se han pasado por alto las correcciones a los materiales para que se ajusten a la iluminación de la escena. El personaje queda suficientemente iluminado en el momento en el que realiza el gesto a cámara. Se han realizado sólo renders completos para comprobar el proceso de iluminación. La iluminación no se ajusta a lo expresado en el proyecto.</i></p>
1	<p><i>Las luces se han colocado sin tener en cuenta el tono. Se han definido las sombras. Se han pasado por alto las correcciones a los materiales para que se ajusten a la iluminación de la escena. El personaje no queda suficientemente iluminado en el momento en el que realiza el gesto a cámara. Se han realizado sólo renders completos para comprobar el proceso de iluminación. La iluminación no se ajusta a lo expresado en el proyecto.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.



Escala C

5	<p><i>Se han creado las carpetas adecuadas con nombres que identifican el proyecto y la escena que representa. Los parámetros de salida (resolución, formato de compresión, exploración, profundidad de color) se corresponden con las especificaciones del proyecto. El render se ha realizado limpiamente, sin ningún tipo de error o advertencia por parte del programa renderizador y el resultado se ajusta con exactitud a lo descrito en el proyecto. El trabajo se ha unificado o empaquetado con todo lo requerido para su uso posterior y queda claramente identificado en su correspondiente carpeta.</i></p>
4	<p><i>Se han creado las carpetas adecuadas con nombres que identifican el proyecto y la escena que representa. Los parámetros de salida (resolución, formato de compresión, exploración, profundidad de color) se corresponden con las especificaciones del proyecto. El render no se ha realizado limpiamente, ha tenido algún error o advertencia por parte del programa renderizador, pero el resultado se ajusta con exactitud a lo descrito en el proyecto. El trabajo se ha unificado o empaquetado con todo lo requerido para su uso posterior y queda claramente identificado en su correspondiente carpeta.</i></p>
3	<p><i>Se han creado las carpetas adecuadas con nombres que identifican el proyecto y la escena que representa. Los parámetros de salida (resolución, formato de compresión, exploración, profundidad de color) se corresponden con las especificaciones del proyecto. El render no se ha realizado limpiamente, ha tenido algún error o advertencia por parte del programa renderizador, pero el resultado se ajusta a lo descrito en el proyecto. El almacenamiento del trabajo es desordenado y hace muy complicado su uso posterior.</i></p>
2	<p><i>No se han creado carpetas adecuadas que identifican el proyecto y la escena que representa. No todos los parámetros de salida (resolución, formato de compresión, exploración, profundidad de color) se corresponden con las especificaciones del proyecto. El render no se ha realizado limpiamente, ha tenido algún error o advertencia por parte del programa renderizador, y el resultado no se ajusta a lo descrito en el proyecto. El almacenamiento del trabajo es desordenado y hace muy complicado su uso posterior.</i></p>
1	<p><i>No se han creado carpetas adecuadas que identifican el proyecto y la escena que representa. Los parámetros de salida (resolución, formato de compresión, exploración, profundidad de color) no se corresponden con las especificaciones del proyecto. El render no se ha realizado correctamente. El almacenamiento del trabajo es desordenado y hace muy complicado su uso posterior.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.



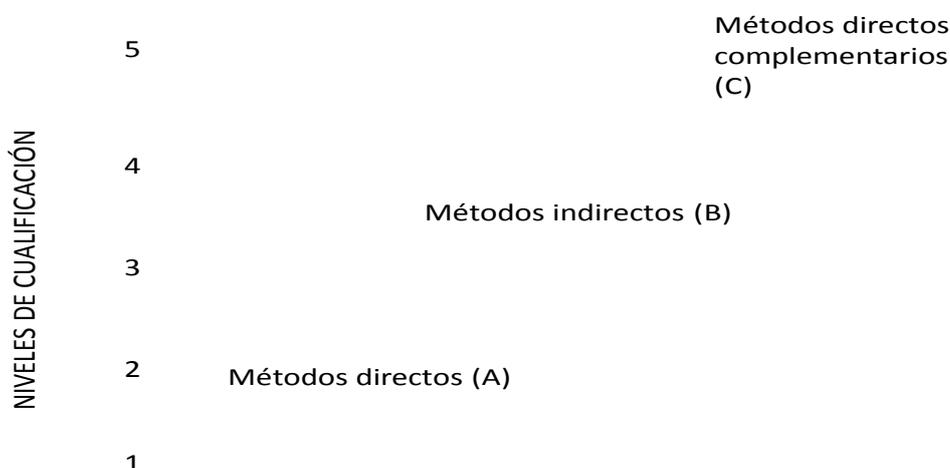
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
 - Observación en el puesto de trabajo (A).
 - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
 - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
 - Pruebas de habilidades (C).
 - Ejecución de un proyecto (C).
 - Entrevista profesional estructurada (C).
 - Preguntas orales (C).
 - Pruebas objetivas (C).



MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores.

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en el proceso de animación, iluminación, coloreado de las fuentes generadas y ubicación de las cámaras virtuales, renderización y aplicación de los efectos finales, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre



la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.

- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un/a profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado.
- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo



de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.

- h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:
- La disposición de los modelos y elementos requeridos (paredes, suelo, puerta, atrezzo, personaje y cámara), así como de una iluminación básica de la escena.
 - La existencia de una estación digital de trabajo equipada con hardware específico para animación 3D, conexiones de red, monitorización y periférico, y de materiales específicos: software profesional de modelado, animación y composición 3D, software de composición y render, cables de conexión de red, audio y vídeo, y unidades de almacenamiento compartido.
- i) Se recomienda facilitar a la persona candidata el uso de distintos programas profesionales de animación 3D y composición, valorándose positivamente la facilidad de adaptación a los mismos.
- j) Se recomienda solicitar al candidato demostrar el conocimiento de distintas técnicas para realizar alguna de las actividades, valorando positivamente la flexibilidad y la facilidad de tomar distintos caminos para llegar al mismo fin.