



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

**“UC0944_3: Generar y adaptar los contenidos audiovisuales
multimedia propios y externos”**

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 “UC0944_3: Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos”

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.

<i>1: Crear las fuentes y maquetas según las especificaciones del proyecto multimedia interactivo, adecuándolas a los medios de difusión.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Generar o crear los diferentes módulos de información necesarios a partir de las especificaciones y/o indicaciones de realización, atendiendo a los requisitos de carácter formal y/o estético y garantizando la consistencia, pertinencia y unidad estilística del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Crear las plantillas de trabajo y hojas de estilo a partir de las especificaciones de diseño, respetando los criterios estéticos y formales y atendiendo a los requisitos técnicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Crear y/o editar las fuentes de audio, video y/o animación necesarias, consideradas como módulos de información lineal o interactiva, observando los estándares de documentación y atendiendo a los criterios narrativos, expresivos y descriptivos del lenguaje audiovisual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Realizar las diferentes secuencias de video (streaming, on-demand) y audio (efectos de sonido, banda sonora), considerando los parámetros técnicos del proyecto y su soporte o medio de difusión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Realizar las capturas de locuciones a partir del guión, respetando los tiempos marcados por los requerimientos del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



1: Crear las fuentes y maquetas según las especificaciones del proyecto multimedia interactivo, adecuándolas a los medios de difusión.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Realizar los clips de animaciones y sprites, ya sean bucles o finitas, atendiendo a las características del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Crear y/o editar las fuentes de gráficos necesarias, consideradas como elementos de la interfaz, observando los estándares de documentación, atendiendo a los criterios funcionales y formales y respetando las normas mínimas de usabilidad y accesibilidad para permitir una óptima experiencia de usuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.8: Elaborar las diferentes propuestas de maquetación de las pantallas o de los diseños de niveles, en el caso de los videojuegos, atendiendo a los requerimientos del guión técnico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.9: Guardar las fuentes capturadas, creadas y/o editadas, en el formato adecuado en función de la arquitectura tecnológica, soporte de difusión y/o el destino de publicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Comprobar las fuentes proporcionadas por el cliente, los distintos departamentos y/o por equipos externos, valorando su calidad e identificando aquellas que requieran de reelaboración, como locuciones y gráficos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Verificar las propiedades técnicas de las fuentes facilitadas por equipos externos asegurando su calidad y compatibilidad con el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Verificar la calidad técnica y expresiva de las fuentes facilitadas por el cliente, comprobando su ajuste a las especificaciones técnicas definidas por el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.4: Valorar o reajustar, en caso necesario, las propuestas de maqueta de pantallas de los departamentos de diseño o propios, contrastándolas con el cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Ajustar las características de las fuentes multimedia producidas por equipos externos siguiendo criterios de calidad, estéticos y técnicos, adecuándolas a los requerimientos del proyecto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Ajustar el tamaño, resolución y formato de las fuentes, atendiendo a criterios de calidad, estéticos y técnicos, y aplicando la nomenclatura definida por el proyecto para generar un master de trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Optimizar el rendimiento y el consumo de recursos comprimiendo y/o convirtiendo las fuentes a formatos predefinidos en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Combinar, retocar o eliminar parcialmente las diferentes fuentes según las necesidades del proyecto: videos, subtítulos, texto en imagen, defectos, partes de imagen no deseadas, entre otras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Editar los clips de video eliminando fragmentos innecesarios, ajustándose al tiempo narrativo, o aplicándoles los efectos especiales especificados en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Guardar las fuentes facilitadas por equipos externos en soportes de seguridad y elaborar los puntos de retorno, para una posible reestructuración ulterior del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>