



## 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

**“UC0946\_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo,  
control de calidad y documentación del producto audiovisual  
multimedia interactivo”**

#### 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 “UC0946\_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo”.

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: Evaluar el prototipo del producto audiovisual multimedia, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Comprobar y ajustar el funcionamiento de cada pantalla y página y elementos interactivos que intervienen en las mismas, cumpliendo los parámetros determinados en el prototipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Probar el prototipo en diferentes equipos, plataformas o sistemas de navegación comprobando su compatibilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Testar las características narrativas, grado de interactividad, efecto visual y eficacia comunicativa del prototipo proponiendo posibles mejoras en el sistema que ayuden a garantizar su funcionamiento, la coherencia narrativa u otros aspectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Evaluar el grado de usabilidad y accesibilidad del producto acabado, garantizando su máxima eficacia adoptando medidas de mejora, en caso de ser necesario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Comprobar el cumplimiento de la normativa de calidad de aplicación a los productos multimedia interactivos, y tomar medidas, en caso de incumplimiento, garantizando los criterios de calidad, accesibilidad y usabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>1: Evaluar el prototipo del producto audiovisual multimedia, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Evaluar el cumplimiento de los objetivos del proyecto, plazos, presupuestos y metodología de trabajo durante todas las fases de las que conste el proyecto, elaborando un balance final que sirva para mejorar proyectos posteriores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>2: Elaborar la documentación de soporte al proyecto, considerando las necesidades del usuario final, dotándolo de la máxima comprensibilidad.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Testar la versión beta del proyecto, previa a la generación del máster definitivo, considerando que todos los parámetros utilizados se ajustan a las especificaciones del producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Analizar los datos obtenidos mediante pruebas externas con una muestra de público objetivo (pre-test), subsanando posibles errores de funcionamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Elaborar el manual de usuario, con todas las especificaciones e instrucciones, utilizando criterios de máxima comprensibilidad e incluyéndose dentro del propio producto, en el caso de desarrollos tales como videojuegos y aplicaciones diseñadas para dispositivos móviles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Presentar el prototipo al cliente validando o reajustando el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4



<b>3: Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final.</b>	<b>INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN</b>			
	1	2	3	4
3.1: Depurar el código generado eliminando comentarios para lograr una distribución optimizada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Compilar el proyecto para su difusión o como fuente para otro proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Realizar la copia de seguridad del proyecto final, atendiendo a las indicaciones del proyecto para su localización y reutilización posterior.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Mantener actualizados los proyectos y sus diferentes versiones, controlando las diferentes modificaciones que surjan a petición del cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>