



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS  
EDITORIALES MULTIMEDIA**

**Código: ARG293\_3**

**NIVEL: 3**

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

#### UNIDAD DE COMPETENCIA

**“UC0936\_3: Diseñar el producto editorial multimedia”**

#### 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 “UC0936\_3: Diseñar el producto editorial multimedia”.

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: Establecer la arquitectura más adecuada para desarrollar el producto editorial multimedia, de acuerdo con las especificaciones, proponiendo alternativas si es necesario.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Definir las valoraciones necesarias sobre las arquitecturas de software, de hardware y de red necesarias para el desarrollo del producto editorial multimedia, justificando su adecuación de acuerdo con las especificaciones dadas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Justificar las decisiones sobre la arquitectura elegida para el desarrollo del producto razonándola en un documento de referencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Analizar las exigencias del producto en relación con la arquitectura de información, recogéndolas por escrito de forma coherente con las especificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Revisar las alternativas propuestas en el documento de referencia para el desarrollo del producto comprobando que son viables, cumplen satisfactoriamente las especificaciones del encargo y muestran claramente las diferencias para poder seleccionar una de ellas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>2: Crear y seleccionar elementos gráficos para incorporarlos al producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los principios de la teoría del diseño.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Seleccionar los elementos gráficos del producto editorial multimedia considerando la tipología del producto -página Web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros- y los principios de la teoría del diseño gráfico -proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo-.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Seleccionar los textos que se integran en las pantallas considerando: fuentes o familias tipográficas, estilos, proporciones, cuerpos, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos, huérfanas, viudas y otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Efectuar el desarrollo creativo de los elementos gráficos aplicando los requisitos de percepción visual y legibilidad -dimensiones, cuerpo de los textos, contrastes de color, hábitos de lectura, y otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Ajustar el desarrollo creativo de los elementos gráficos a los requerimientos del producto multimedia, mediante la aplicación de los principios de asociación psicológica por proximidad, semejanza, continuidad y simetría material y cultural, y otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Desarrollar los productos multimedia destinados a dispositivos móviles aplicando las características de formato 'líquido' propias de sus pantallas para la elección de cuerpos de texto, tipografías y elementos gráficos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Ajustar los elementos gráficos creados siguiendo las especificaciones del encargo del proyecto editorial multimedia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>3: Diseñar los bocetos del producto editorial multimedia, para visualizar la estructura del producto mediante pantallas a partir del documento de especificaciones y/o de su libro de estilo.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Determinar los bocetos previos de navegación del producto editorial multimedia considerando el documento de especificaciones y/o libro de estilo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>3: Diseñar los bocetos del producto editorial multimedia, para visualizar la estructura del producto mediante pantallas a partir del documento de especificaciones y/o de su libro de estilo.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.2: Realizar los bocetos previos de navegación diseñando las diferentes pantallas que forman el producto editorial multimedia, utilizando los medios informáticos de producción apropiados al producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Considerar las recomendaciones del libro de estilo y las especificaciones en la elaboración de los bocetos previos de presentación de la información, aplicando las normas de calidad oportunas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Aplicar los requisitos de carácter artístico, de comunicación e identidad corporativa en los bocetos del producto editorial, resolviendo satisfactoriamente los problemas planteados en el encargo del producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Integrar los elementos gráficos creados o preexistentes en las pantallas de los bocetos ajustándose a las especificaciones técnicas establecidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Determinar los elementos de navegación, interacción y funcionalidad en el boceto utilizando rasgos sin detallar a partir de las especificaciones técnicas.				
3.7: Presentar los bocetos alternativos, debidamente diferenciados entre sí al cliente posibilitando la selección y posible aceptación de alguna de las propuestas por parte del mismo.				
3.8: Realizar los trabajos de diseño cumpliendo la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.				

<b>4: Determinar los elementos multimedia necesarios para obtener el producto editorial, teniendo en cuenta los bocetos elaborados y ajustándose a las especificaciones establecidas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Identificar los elementos multimedia requeridos para el producto editorial a partir de los bocetos previos considerando la determinación de los elementos multimedia y las especificaciones del encargo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>4: Determinar los elementos multimedia necesarios para obtener el producto editorial, teniendo en cuenta los bocetos elaborados y ajustándose a las especificaciones establecidas.</b>	<b>INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN</b>			
	1	2	3	4
4.2: Determinar los textos, fotografías, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos, animaciones entre otros, a partir de las especificaciones y del tipo concreto de producto editorial digital de que se trate: libro electrónico o publicación sobre Internet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Seleccionar los elementos multimedia necesarios de archivos digitales y bases de datos manteniéndolos disponibles para su uso y teniendo en cuenta los aspectos legales de su uso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Recoger los elementos multimedia que no están disponibles en una propuesta alternativa contemplando su sustitución o su encargo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>