



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: PROGRAMACIÓN CON LENGUAJES  
ORIENTADOS A OBJETOS Y BASES DE DATOS RELACIONALES**

**Código: IFC080\_3**

**NIVEL: 3**

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

#### UNIDAD DE COMPETENCIA

**“UC0227\_3: Desarrollar componentes software en lenguajes  
de programación orientados a objetos”**

#### 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 “UC0227\_3: Desarrollar componentes software en lenguajes de programación orientados a objetos”.

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:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. 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><b>APP1:</b> Implementar los componentes software en programación orientada a objetos siguiendo las especificaciones del diseño y atendiendo a las normas de programación y de calidad de la organización.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Identificar los objetos, clases, atributos, métodos, relaciones e interfaces de los componentes software a desarrollar interpretando las especificaciones del diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Transmitir las inconsistencias detectadas en las especificaciones al responsable de diseño siguiendo los cauces establecidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Codificar las clases con las características detalladas en el diseño, manteniendo la máxima cohesión y el mínimo acoplamiento, haciendo uso de las herramientas de desarrollo software y de las librerías de clases ya definidas y documentando el código.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4: Codificar las clases en caso de utilizar programación web haciendo uso de los componentes existentes en la orientación a objetos de preparación de interfaz de usuario, recogida de solicitudes del cliente y colaboración con la capa de presentación, utilizando protocolos y estándares definidos para las comunicaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.5: Incluir en el código los elementos de control de errores según las normas de calidad de la organización y las especificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.6: Desarrollar el código detectando y corrigiendo errores, haciendo uso de las herramientas de depuración incluidas en los entornos de desarrollo software.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP1:</b> <i>Implementar los componentes software en programación orientada a objetos siguiendo las especificaciones del diseño y atendiendo a las normas de programación y de calidad de la organización.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.7: Resolver los problemas encontrados durante la implementación del componente software consultando documentación técnica y otras fuentes de información.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.8: Modificar el código recogiendo los cambios en las especificaciones, adecuando su estructura y manteniendo su calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>APP2:</b> <i>Manipular bases de datos en la construcción de aplicaciones mediante programación orientada a objetos.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Seleccionar el interfaz de programación de acceso a datos (OLE DB, JDBC, DAO, RDO, ADO, NET entre otros) según las necesidades de la aplicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2: Adaptar la herramienta de programación según el interfaz de acceso a datos seleccionado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Efectuar las operaciones de abrir, cerrar, configurar una sesión sobre la base de datos mediante el interfaz de programación, aprovechando las sesiones abiertas del pool de conexiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Efectuar las operaciones de manipulación de datos utilizando el interfaz de programación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Finalizar las transacciones con la base de datos utilizando el interfaz de programación, asegurando así la integridad y consistencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP3:</b> <i>Comprobar los componentes desarrollados realizando pruebas estructurales y funcionales, definiendo los escenarios de prueba de los componentes desarrollados atendiendo a los casos y criterios de pruebas de la organización.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Determinar las pruebas estructurales o de caja blanca para cada unidad de código de acuerdo con el protocolo de actuación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2: Determinar las pruebas funcionales o de caja negra para cada unidad de código en función de los criterios de pruebas de la organización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3: Verificar cada unidad de código ejecutando las pruebas de caja blanca definidas y utilizando herramientas de prueba.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.4: Verificar la funcionalidad de cada unidad de código ejecutando las pruebas de caja negra definidas y utilizando herramientas de prueba.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.5: Efectuar las pruebas de regresión necesarias como consecuencia de cambios en las especificaciones, asegurando funcionalidades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.6: Codificar las pruebas necesarias para abarcar todos los escenarios posibles haciendo interactuar los objetos implicados, teniendo en cuenta cada método en al menos una secuencia, utilizando herramientas de prueba para verificar el paso de mensajes y/ o eventos a través de la interfaz comprobando que el estado de los objetos se mantiene coherente, en ambiente controlado y con información conocida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>APP4:</b> <i>Elaborar la documentación asociada a cada componente desarrollado asegurando la coherencia de dicha documentación en cada modificación.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1: Desarrollar la documentación técnica correspondiente a cada clase siguiendo las normas y modelos incluidos en el diseño de la aplicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.2: Generar la documentación asociada a cada clase mediante herramientas de producción automática, si se dispone de ellas, a partir de los comentarios y de los identificadores incluidos en el código.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP4:</b> <i>Elaborar la documentación asociada a cada componente desarrollado asegurando la coherencia de dicha documentación en cada modificación.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.3: Redactar la documentación de las pruebas realizadas incluyendo tanto especificaciones como resultados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4: Actualizar la documentación del código en las sucesivas modificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>