

GUÍA DOCENTE

MÓDULO FORMATIVO

MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia
interactivos

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN	4
3. SISTEMA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL APRENDIZAJE.....	8
3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación	9
4. INSTRUCCIONES PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS DOCUMENTOS	11
5. REGISTRO DE LOS RESULTADOS	13
6. FUNCIÓN DE LOS/LAS FORMADORES/AS	14
EJEMPLOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	15

1. INTRODUCCIÓN

Un **Certificado de Profesionalidad** es un documento que permite acreditar a un/a trabajador/a en una cualificación profesional del Catálogo Nacional de las Cualificaciones Profesionales (CNCP); por tanto, certifica las competencias profesionales que tiene el individuo para el desarrollo de una actividad laboral.

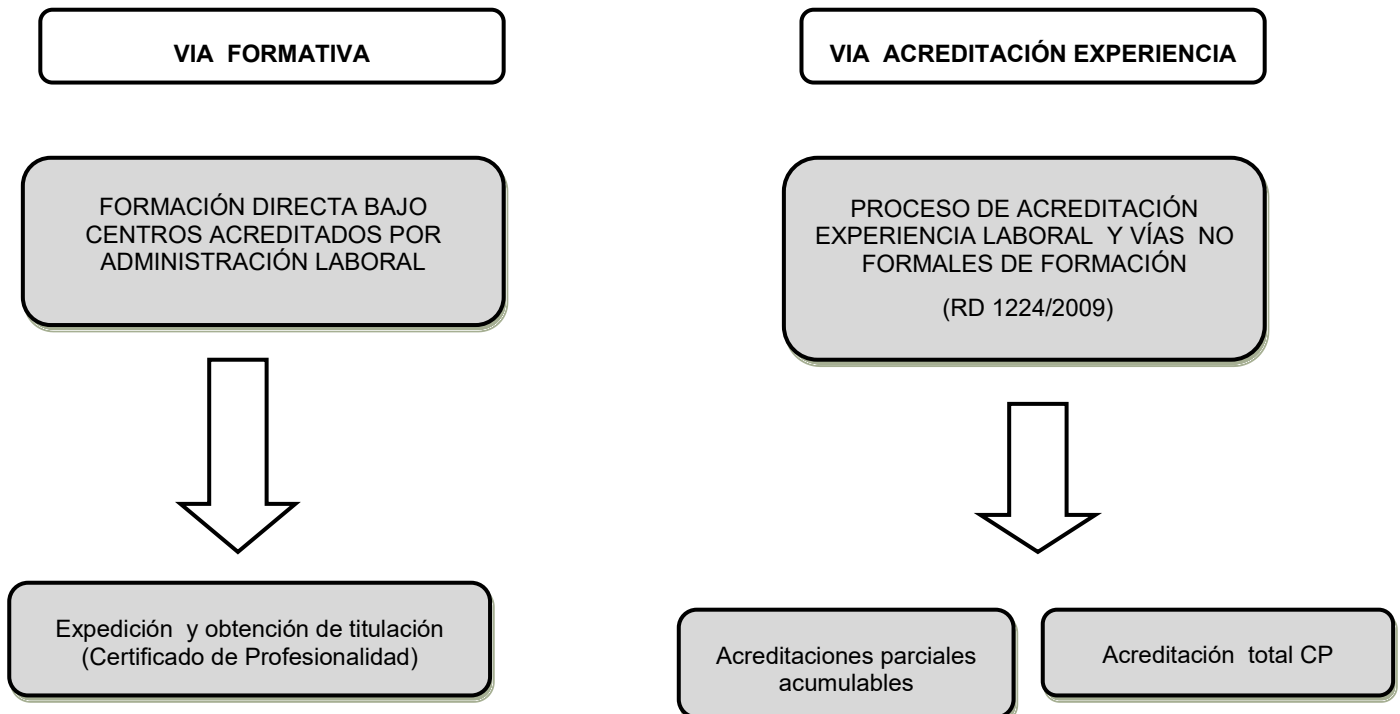
Este documento es emitido por el Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) o por las Comunidades Autónomas y tiene validez a nivel nacional.

Poseer un Certificado de Profesionalidad supone el incremento del curriculum profesional, puesto que es un documento de carácter oficial que se valora en cualquier proceso de selección convocado por las Administraciones Públicas y acredita profesionalmente ante las empresas privadas.

Esta formación está regulada por el RD 34/2008, de 18 de enero, modificado por el RD 189/2013 de 15 de marzo.

Los certificados se obtienen, por una parte, tras superar todos los módulos formativos lo integran y, por otra, mediante los procedimientos para la evaluación y acreditación de las competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral o de vías no formales de formación, RD 1224/2009.

Dicha titulación es expedida directamente desde la Administración laboral competente mediante la presentación a pruebas para acreditar competencias laborales por el RD marcado anteriormente o bien, por la realización de formación asociada a los mismos a través del fichero de especialidades formativas que pueden impartirse en los centros de formación acreditados por los servicios de empleo correspondientes.



PROCESO DE OBTENCIÓN DE CERTIFICADOS DE PROFESIONALIDAD

2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

El módulo formativo **MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos** de 80 horas de duración, tiene como unidad de competencia “Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos”. Se encuentra dentro del Certificado de Profesionalidad:

- **IMSV0209 Desarrollo de productos multimedia** marcado bajo el RD 725/2011, de 20 de mayo.

El desarrollo de la acción formativa se estructura de la siguiente manera:

Módulo formativo	Unidad formativa	Unidades de aprendizaje (Unidades didácticas)
MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	No aplica	<ul style="list-style-type: none"> -Industrias multimedia -Planificación de un proyecto multimedia interactivo -Técnicas de guión multimedia -Sistemas técnicos multimedia -Fuentes -Edición y composición de productos multimedia

Las capacidades y criterios de evaluación marcados en el RD 725/2011 de 20 de mayo, por el que se regula el certificado de profesionalidad al que pertenece este módulo formativo, se enmarcan dentro de las unidades didácticas tal y como se detalla a continuación:

MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>C1: Determinar las características, tipos y géneros de proyectos multimedia interactivos, a partir del análisis de la documentación de un proyecto, para proceder a su planificación y programación.</p> <p>CE1.1 Describir los diferentes tipos de productos multimedia interactivos presentes hoy en el mercado, sus sistemas de navegación y grado de «usabilidad» y accesibilidad.</p> <p>CE1.2 Identificar los apartados de la legislación vigente en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual que afectan a las características particulares del proyecto multimedia interactivo.</p> <p>CE1.3 Relacionar las fases de producción con los componentes de los equipos de trabajo de los diferentes proyectos multimedia interactivos.</p> <p>CE1.4 Reconocer las distintas arquitecturas, plataformas, entornos tecnológicos y equipos de electrónica de consumo DVD-Video, videoconsolas o teléfonos móviles,</p>	<p>1. Industria multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empresas y Estudios Multimedia. - Gestión y comunicación con los clientes. - Géneros y Sectores. - Productos. - Proyecto multimedia interactivo: <ul style="list-style-type: none"> - Características. - Niveles de usabilidad y accesibilidad. - Fases en la elaboración del proyecto multimedia (preproducción, desarrollo, testeó). - Equipos profesionales que intervienen (realización, guión, audio/vídeo, arte, programación, etc). - Normativa legal en el marco multimedia: <ul style="list-style-type: none"> - Derechos de autor y propiedad intelectual. - DRM Digital Rights Management (gestión de derechos digitales). <p>2. Planificación de un proyecto multimedia interactivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criterios de planificación:

MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>de destino, difusión, publicación o soporte de productos multimedia.</p> <p>CE1.5 A partir de la información facilitada por el cliente, incluyendo ésta las necesidades y objetivos del proyecto, los datos del marco estético y las limitaciones técnicas, así como los tiempos de ejecución, y target de audiencia o usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretar y organizar la información. - Justificar la elección de los elementos constructivos interactivos tales como listas, botones o menús, entre otros y sus diferentes estados. - Analizar las características técnicas, narrativas y estéticas según el género, el soporte y el público objetivo. <p>CE1.6 A partir del guión y el «storyboard», una vez decidido el diagrama de flujo de información, y especificadas las limitaciones técnicas así como los tiempos de ejecución de un producto «on-line», en soporte óptico o híbrido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretar los estándares de documentación, como diagramas de casos de uso, de interacción u otros, y establecer los sistemas de navegación y sus grados de interactividad y linealidad narrativa o no-linealidad. - Determinar el nivel de «usabilidad» y accesibilidad de un producto interactivo. - Interpretar los diagramas de flujo y árbol de navegación en los diferentes tipos de productos. - Reconocer y describir los diferentes modelos conceptuales y/o metáforas utilizadas en el proyecto. - Interpretar los estándares de documentación, como diagramas de estados, y reconocer los elementos interactivos, tales como botones, listas o menús, entre otros y los diferentes estados de un elemento interactivo dentro de un producto multimedia (activo, pasivo, sobre, presionado) consignándolo en un informe. - Interpretar los bocetos y maquetas. - Explicar los estándares de documentación, como diagramas de estados, y reconocer los posibles eventos independientes del usuario que suceden en el producto. - Aplicar la unidad de estilo estética y narrativa. - Acordar los convencionalismos y sistemas de comunicación con los demás equipos de producción. - Diseñar el plan de trabajo del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> - Objetivos comunicativos, funcionales y formales. - Calidad / Coste. - Plazos de fin de proyecto y actualizaciones. - Elaboración de un plan de acción: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempos de ejecución. - Plazos de entrega - Organización de recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Provisión de materiales, salas de reuniones y documentación. - Recursos humanos y técnicos - Permisos de acceso a la información. - Sistemas de comunicación entre los equipos. - Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo: <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación interna. - Fechas límite/gestión y limitación de cambios. - Gestión de calidad. <p>3. Técnicas de guión multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de storyboard: <ul style="list-style-type: none"> - Diagramas de casos. - Diagramas de interacción. - Hipermedia. - Sistemas de navegación interactivos: <ul style="list-style-type: none"> - Grados de interactividad. - Linealidad narrativa. - Diagramas de flujo o navegación - Diagramas de árbol de información. - Elementos de Interfaz. <ul style="list-style-type: none"> - Listas. - Botones. - Menús (dinámicos y animados). - Estados de los elementos interactivos. <p>4. Sistemas técnicos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes multimedia. - Formatos multimedia: <ul style="list-style-type: none"> - De imagen. - De vídeo. - De audio. - De creación multimedia y tratamientos de datos. (3D, VR, BBDD) - Equipos informáticos y arquitecturas. - Plataformas: <ul style="list-style-type: none"> - Compatibilidad e interoperabilidad. - Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo: <ul style="list-style-type: none"> - DVD-vídeo / Bluray disc. - Videoconsolas, consolas portátiles. - Teléfonos y dispositivos móviles. - Entornos tecnológicos de destino.

MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
interactivo multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> - Entornos tecnológicos de difusión. - Entornos tecnológicos de publicación o soporte. - Multi-medios. - Entornos dinámicos. - Conexiones con servidores. - Sistemas de «back-up» respaldo: <ul style="list-style-type: none"> - Almacenamiento. - Elección. - Acceso. - Manipulación y protección de los datos. - Herramientas de autor.
<p>C2: Seleccionar y configurar el equipamiento técnico y las herramientas de autor necesarias para la producción de un interactivo multimedia.</p> <p>CE2.1 Reconocer las prestaciones de los diferentes equipos y dispositivos para la elaboración de productos multimedia.</p> <p>CE2.2 Definir las necesidades técnicas para la elaboración de un producto multimedia según el soporte y medio de difusión.</p> <p>CE2.3 En un caso práctico de desarrollo de un producto «on-line», de contenido divulgativo y/o educativo, en soporte óptico o híbrido, justificar la elección de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las herramientas de autor para la integración de imagen digital, audio, vídeo, o Infografía 3D, en base a sus características, así como el tipo de producto que puede generar cada una. - Los lenguajes de autor o de programación web, con sus propiedades técnicas, comerciales y sus límites de uso. - Las diferentes herramientas o programas de creación, edición, tratamiento y retoque de fuentes gráficas, texto, imagen en movimiento y sonido, entre otros. - El soporte de difusión elegido en función de las prestaciones técnicas requeridas. <p>CE2.4 En un caso práctico de configuración de equipos para la realización de un proyecto multimedia interactivo, para una acción comercial de divulgación de un producto o servicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las necesidades técnicas tanto a nivel de equipos como las de herramientas y elementos interactivos, tales como conexiones de red o formularios, del producto según lo definido en el proyecto. - Aplicar los parámetros de ajuste al monitor adecuándolos a la resolución de trabajo, legibilidad y distribución de elementos en la pantalla. - Configurar la conexión a la red y formatos 	<p>4. Sistemas técnicos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes multimedia. - Formatos multimedia: <ul style="list-style-type: none"> - De imagen. - De vídeo. - De audio. - De creación multimedia y tratamientos de datos. (3D, VR, BBDD) - Equipos informáticos y arquitecturas. - Plataformas: <ul style="list-style-type: none"> - Compatibilidad e interoperabilidad. - Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo: <ul style="list-style-type: none"> - DVD-vídeo / Bluray disc. - Videoconsolas, consolas portátiles. - Teléfonos y dispositivos móviles. - Entornos tecnológicos de destino. - Entornos tecnológicos de difusión. - Entornos tecnológicos de publicación o soporte. - Multi-medios. - Entornos dinámicos. - Conexiones con servidores. - Sistemas de «back-up» respaldo: <ul style="list-style-type: none"> - Almacenamiento. - Elección. - Acceso. - Manipulación y protección de los datos. - Herramientas de autor. <p>5. Fuentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Textos. - Gráficos. - Sonidos - Imagen. - Características. - Captura. - Formatos de archivo y almacenamiento. - Programas de creación, edición, tratamiento y retoque. <p>6. Edición y composición de productos</p>

MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<p>de descarga de archivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establecer el tratamiento de la información enviada por los clientes. - Configurar los dispositivos de captura según el medio utilizado. - Analizar la necesidad de un Gestor de contenidos. - Configurar los dispositivos de copias de seguridad: almacenamiento óptico, cinta u otros. <p>CE2.5 En un caso práctico de un producto multimedia online que utilice datos externos, dinámicos o acceso a Bases de Datos (BBDD):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir la estructura de archivos. - Definir el sitio/carpeta de proyecto. - Configurar los datos de conexión al servidor. - Utilizar las direcciones y contraseñas de seguridad. - Crear carpetas de información. - Dotar de privilegios a los ficheros de los demás miembros del equipo. - Definir la tipología de las fuentes a utilizar y sus límites en cuanto a tamaño y peso. 	<p>multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composición: <ul style="list-style-type: none"> - Principios de composición y diseño interactivo. - Usabilidad: <ul style="list-style-type: none"> - Facilidad de aprendizaje y manejo. - Flexibilidad de uso y transparencia. - Optimización de contenidos. - Maximización de espacio útil. - Legibilidad y carga informativa. - Diseño de los sitios. - Integración de contenidos adaptados. - Navegación, ayudas, mapas, soporte externo. - Accesibilidad: <ul style="list-style-type: none"> - Comprobación de elementos de audio. - Comprobación de elementos de vídeo. - Presentaciones/Animaciones. - Textos y explicaciones alternativas - Interfaces: <ul style="list-style-type: none"> - Distribución de elementos por nivel. - Menús y submenús. - Navegación total vs guiada. - Estructuras de Información. - Límites narrativos / informativos.
<p>C3: Establecer las características técnicas, narrativas y estéticas de las fuentes, empleadas en la producción de un proyecto multimedia interactivo.</p> <p>CE3.1 Reconocer los diferentes tipos de formatos de archivo, sus características y propiedades e identificar los distintos soportes de almacenamiento de información digital.</p> <p>CE3.2 Describir el proceso de conversión de la señal analógica en digital e indicar las situaciones en que es necesario.</p> <p>CE3.3 Identificar los parámetros de digitalización de sonido (frecuencia de muestreo, la resolución y el número de canales, duración) como ajustes previos, para determinar la calidad de la digitalización y el tamaño de archivo.</p> <p>CE3.4 Comparar los diferentes tipos, características técnicas y uso de las fuentes utilizadas en un producto multimedia interactivo para establecer criterios de calidad (resolución, paleta de colores, profundidad de color, transparencia, peso, tamaño, compresión).</p> <p>CE3.5 En un caso práctico de un producto on-line, en soporte óptico o híbrido, a partir de la documentación aportada por el cliente y aquella que debe generar el equipo de desarrollo:</p>	<p>5. Fuentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos: <ul style="list-style-type: none"> - Textos. - Gráficos. - Sonidos - Imagen. - Características. - Captura. - Formatos de archivo y almacenamiento. - Programas de creación, edición, tratamiento y retoque. <p>6. Edición y composición de productos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composición: <ul style="list-style-type: none"> - Principios de composición y diseño interactivo. - Usabilidad: <ul style="list-style-type: none"> - Facilidad de aprendizaje y manejo. - Flexibilidad de uso y transparencia. - Optimización de contenidos. - Maximización de espacio útil. - Legibilidad y carga informativa. - Diseño de los sitios. - Integración de contenidos adaptados. - Navegación, ayudas, mapas, soporte externo. - Accesibilidad: <ul style="list-style-type: none"> - Comprobación de elementos de audio. - Comprobación de elementos de vídeo.

MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	
Capacidades y Criterios de evaluación	Unidades didácticas
<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar el formato de la fuente. - Ajustar la compresión de captura de vídeo. - Marcar los puntos de entrada y salida. - Ajustar la compresión de captura de audio. - Marcar los puntos de entrada y salida. - Ajustar la resolución de escaneado. - Seleccionar las áreas de escaneado. - Ajustar la compresión de captura de imagen fija. - Determinar el tamaño de la fuente. - Catalogar las fuentes adquiridas 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentaciones/Animaciones. - Textos y explicaciones alternativas - Interfaces: <ul style="list-style-type: none"> - Distribución de elementos por nivel. - Menús y submenús. - Navegación total vs guiada. - Estructuras de Información. - Límites narrativos / informativos.

A medida que se avance en el desarrollo de las unidades didácticas, el/la docente deberá evaluar a los/as alumnos/as en relación a estas capacidades.

El sistema de evaluación se define en el apartado siguiente.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la adquisición de las capacidades y competencias del módulo formativo, se llevará a cabo mediante:

- Evaluación continua
- Evaluación final

La evaluación continua está formada por las actividades y supuestos prácticos realizados en el aula.

Entendemos por supuestos prácticos los ejercicios basados en casos reales, simulaciones o situaciones descritas previamente y de manera detallada sobre la que el alumno debe plantear una solución o propuesta.

En cuanto a las actividades, son ejercicios con un breve planteamiento y de ejecución o resolución inmediata.

Esta evaluación continua, es el resultado de la media obtenida entre las distintas puntuaciones de las pruebas establecidas y suponen un 30% de peso en la nota final.

Por otro lado, la evaluación final consistirá en una prueba de evaluación de todo el módulo formativo. Esta prueba es de carácter teórico práctico y estará compuesta por preguntas abiertas, así como por pequeños supuestos prácticos. En ella se verán representadas todas las capacidades y unidades didácticas.

El peso de esta prueba es del 70%. En caso de que algún alumno/a no supere la prueba final, se programará una segunda convocatoria.

Cada una de estas pruebas da respuesta a las capacidades establecidas en el Real Decreto de referencia.

Tanto los ejercicios que componen la evaluación continua, como la prueba de evaluación final, se puntuarán en una escala de 0 a 10, siendo 5 la puntuación mínima para superarla.

El resultado final del módulo se valorará en función de los siguientes baremos:

RESULTADO	PUNTUACIÓN
No apto	De 0 a 4'99
Apto (Suficiente)	De 5 a 6'99
Apto (Notable)	De 7 a 8'99
Apto (Sobresaliente)	De 9 a 10

El registro de los resultados obtenidos de cada prueba se llevará a cabo en el documento denominado **Acta de Evaluación**.

A continuación se indican las pruebas mínimas a realizar en el módulo:

MÓDULOS FORMATIVOS	UNIDADES FORMATIVAS	PRUEBAS DE EVALUACIÓN
MF0943_3 Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	No aplica	-Examen del módulo formativo MF0943_3 -Actividad 1 "Análisis de proyectos" (Capacidad 1) -Supuesto práctico 1 "Equipamiento técnico y herramientas de autor" (Capacidad 2) -Actividad 2 "Fuentes" (Capacidad 3)

3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación

Los tipos de ejercicios evaluables que se tendrán en cuenta en la evaluación continua serán:

- Supuestos prácticos
- Actividades

Al menos debe realizarse un instrumento por cada 30 horas de curso.

En el caso de la evaluación final, el ejercicio a realizar será:

- Prueba de evaluación final

A continuación se describe detalladamente las pautas para la elaboración de estos instrumentos de evaluación.

A) Supuestos prácticos

Definimos un supuesto práctico como un ejercicio en el que se parte de una situación descrita de manera detallada sobre la cual el/la alumno/a debe plantear una solución o una propuesta de resolución.

Para la elaboración de este tipo de instrumento es necesario indicar un punto de partida para situar al/a la alumno/a en un contexto determinado y a partir de ahí realizar preguntas para que el/la alumno/a pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos y pueda demostrarse que supera la capacidad indicada.

Todo supuesto práctico debe, por tanto, constar de un enunciado del ejercicio y, en caso de ser necesario, información relativa al mismo para poder realizarlo.

Además se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el/la alumno/a para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del alumno para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad correspondiente.

B) Actividades

Definíamos las actividades como pequeños ejercicios con un breve planteamiento sobre el cual el alumno plantea una solución. Pueden incluirse dentro de las actividades el análisis de una normativa, la búsqueda de información, selección de herramientas...

Las actividades deben incluir un enunciado del ejercicio y, en caso de ser necesario, información relativa al mismo para poder realizarlo.

Además se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el/la alumno/a para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del/de la alumno/a para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad o capacidades correspondientes.

C) Prueba de evaluación final

La Orden ESS/1897/2013 indica que:

“Al término de cada módulo formativo se aplicará una prueba de evaluación final de carácter teórico-práctico que estará referida al conjunto de las capacidades, criterios de evaluación y contenidos asociados a dicho módulo.

(...)

Cuando el módulo se estructure en unidades formativas, la citada prueba se configurará de manera que permita identificar la puntuación obtenida en cada una de ellas.”

Es decir, los alumnos deben presentarse a un examen o prueba de evaluación final por cada Módulo Formativo y en caso de que ese módulo esté formado por varias Unidades Formativas, el examen estará diferenciado de manera que se pueda asignar una puntuación a cada Unidad Formativa.

El mínimo de preguntas/ejercicios que debe tener una prueba de evaluación es de 5. Las características de las mismas son:

- Únicamente se realizarán preguntas de respuesta abierta y de desarrollo.
- Se deben incluir siempre algún ejercicio de carácter práctico.
- Debe indicarse en cada pregunta la capacidad con la cual se relaciona y la puntuación de cada una.
- El examen se puntúa de 0 a 10, siendo la nota mínima para superarlo de 5.

Además se debe aportar un modelo con la respuesta. En el caso de que no exista una respuesta única, este modelo debe mostrar instrucciones de realización del ejercicio o descripción de los pasos que debe dar el/la alumno/a para llegar a una resolución en el caso. A pesar de ser un ejercicio de corrección subjetiva debe indicarse los puntos críticos que ha de incluir la solución del/de la alumno/a para considerarse válido el ejercicio y evidenciar que da respuesta a la capacidad.

Teniendo en cuenta que la normativa contempla dos convocatorias de examen, se deben entregar dos modelos de examen diferentes por UF/MF.

4. INSTRUCCIONES PARA LA CUMPLIMENTACIÓN DE LOS DOCUMENTOS

El/la docente debe disponer de los siguientes documentos:

- Anexo III. Planificación didáctica
- Anexo IV. Programación didáctica
- Anexo V. Planificación de la evaluación del aprendizaje
- Anexo VI. Informe de evaluación individualizado
- Anexo VII. Acta de evaluación

De estos documentos, el/la docente revisa y adapta los siguientes de la manera que se indica.

A) Anexo IV Programación didáctica

Se hará entrega al/a la docente de este documento elaborado, en el cual podrá revisar y adaptar:

- Estrategias metodológicas, actividades de aprendizajes y recursos didácticos.
- Espacios, instalaciones y equipamientos.

SERVICIO DE EMPLEO CERTIFICADOS DE PROFESIONALIDAD			
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA, SIN UNIDADES FORMATIVAS. ANEXO IV			
Módulo Formativo / Certificado de profesionalidad: MF1792_2 Gestión de la prevención de riesgos laborales en pequeños negocios / ADG0210 Creación y gestión de microempresas			
Duración del Módulo Formativo: 60 horas. Fecha de impartición: Inicio: Final:			
Centro de formación: Dirección: Localidad: Provincia:			
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO (sin unidades formativas)			
Identificación del módulo: MF1792_2 Gestión de la prevención de riesgos laborales en pequeños negocios Horas: 60			
Objetivo general del módulo: Gestionar la prevención de riesgos laborales en pequeños negocios			
Objetivos específicos: Logro de los resultados de aprendizaje esperados en las capacidades y criterios de evaluación ¹	Contenidos ²	Estrategias metodológicas, actividades de aprendizaje y recursos didácticos ³	Espacios, instalaciones y equipamiento ⁴
<p>CE1: Aplicar técnicas de evaluación de riesgos laborales vinculadas a las condiciones de trabajo generales y específicas de pequeños negocios, en función de la naturaleza y actividad del negocio.</p> <p>CE1.1 Distinguir el significado de los conceptos de riesgo laboral, daños derivados del trabajo, prevención, accidente de trabajo y enfermedad profesional, explicando las características y elementos que definen y diferencian a cada uno de ellos.</p> <p>CE1.2 Detallar la información de pequeños negocios a tener en cuenta para la evaluación de riesgos laborales –la naturaleza de la actividad, características y complejidad de los puestos de trabajo, sustancias o materiales utilizados en los procesos, entre otros–.</p> <p>CE1.3 Describir el contenido, características y leyes de las evaluaciones de riesgos laborales, según su naturaleza y tipo de actividad.</p> <p>CE1.4 Explicar en qué consisten las técnicas habituales para la identificación y evaluación de riesgos laborales y las condiciones para su aplicación, en función de la naturaleza y tipo de actividad, entre otros, del pequeño</p>	<p>1. Seguridad y salud en el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El trabajo y la salud. - Los riesgos profesionales. - Factores de riesgo. - Daños derivados del trabajo. - Los accidentes de trabajo. - Las enfermedades profesionales. - Otras patologías derivadas del trabajo. - Los riesgos profesionales. - Riesgos relacionados con las condiciones de seguridad. - Riesgos asociados al medio ambiente de trabajo. - La carga de trabajo, la fatiga y la insatisfacción laboral. - Derechos y deberes de empresa y trabajadores. - Medidas preventivas y de protección: colectivas e individuales. - Información y formación en materia preventiva. 	<p>La estrategia metodológica empleada sigue, en todo momento, las indicaciones establecidas en la Orden ESS/1597/2012, de 10 de octubre, por la que se desarrolla el Real Decreto 24/2000, de 10 de enero, por el que se regulan los certificados de profesionales y los reales decretos por los que se establecen certificados de profesionalidad otorgados en su aplicación.</p> <p>Tiene en cuenta las bases de la formación flexible, centrada en el estudiante y con impacto en el desarrollo profesional y personal. Se utilizará ante todo una metodología basada en los siguientes métodos teórico-prácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método expositivo • Enseñanza programada • Enseñanza colaborativa • Método interactivo • Método inmersivo • Método por descubrimiento 	<p>Según se establece en el apartado V relativo a los requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos del RD 1502/2011, de 18 de noviembre, para el desarrollo de este módulo formativo se contará con un aula de prácticas de 45 m² si se cuentan con 15 alumnos/as o 60 m² si éstas son 25.</p> <p>El equipamiento con el que contará el aula de prácticas debe ser el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipos audiovisuales. - Mesa instalada en red, cañón de proyección e internet. - Software específico de la especialidad. - Pizarra para escribir con rotulador. - Objetos: - Mesa y silla para formador/a. - Mesas y sillas para alumnos/as.
<p>¹ Incluir las capacidades y criterios de evaluación tal y como se describen en el certificado de profesionalidad.</p> <p>² Incluir los contenidos que se contemplan en el certificado, organizados en los correspondientes correspondientes y secuenciados pedagógicamente.</p> <p>³ Explicar las diferentes acciones de enseñanza-aprendizaje que han de realizar los formadores y/o alumnos para el logro de las capacidades, indicando los recursos didácticos a utilizar y los recursos didácticos asociados. Se incluirá también en esta apartado las actividades de aprendizaje a realizar por los alumnos.</p> <p>⁴ Indicar los que corresponden exclusivamente a esta unidad formativa, considerando lo establecido en el apartado V del Anexo de los Reales Decretos que regulan los certificados.</p>			
GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS			

B) Anexo V Planificación de la evaluación del aprendizaje

En este documento el/la docente podrá revisar y adaptar los siguientes los instrumentos de evaluación propuestos de acuerdo a las instrucciones indicadas en el apartado 3.1 Instrucciones para la elaboración de los instrumentos de evaluación:

- Actividades e instrumentos de evaluación. Se incluirán los instrumentos evaluables a realizar en el aula con una denominación sintética y una descripción breve, indicando la capacidad o capacidades a la/s que hace referencia. (Por ejemplo: Supuesto “Procesos de la creación de documentos” consistente en la realización de un esquema y redacción de un documento de especificaciones sobre calidad” (Capacidad X)).
- Prueba de evaluación final de módulo. Se describirá el tipo de examen a realizar (Por ejemplo: Prueba de evaluación teórico-práctica del módulo en el que se recogen preguntas de desarrollo y relación de conceptos de los productos editoriales multimedia, documentos de especificaciones, libros de estilo, estándares de calidad, indicadores y tipos de riesgos durante la ejecución de productos editoriales multimedia (Capacidad X)).
- Espacios. Se indicará el aula necesaria para la realización de ese instrumento.
- Duración. Se detallará la duración estimada en horas o minutos del instrumento.
- Fechas de evaluación. Se establecerá la fecha prevista en la que se evaluará al/a la alumno/a.

Módulo formativo		Durante el proceso de aprendizaje			Realización de la evaluación		
		Actividades e instrumentos de evaluación			Espacios	Duración	Fecha de evaluación
MF1792_2 Gestión de la prevención de riesgos laborales en pequeños negocios	E1:	Actividad 1 "Técnicas de evaluación, planificación y gestión de PRL" donde se describirá el contenido, características, y apartados de un plan de prevención, explicando técnicas habituales de identificación y fases evaluación de riesgos laborales y especificando las características técnicas de los ECI (Capacidad 1 y 2)			Aula de gestión	1 Hora	
	E2:	"Supuesto práctico 1" Actuaciones preventivas y técnicas de actuación ante situaciones de emergencia" donde sobre el plano de un edificio y el plan de evacuación proporcionados por el/la docente, el alumnado señalará: las zonas de colocación de señales o pictogramas de peligro en función de la obligatoriedad establecida por la normativa, las vías de circulación hacia las salidas de emergencia, los medios de protección y vías de evacuación según la normativa vigente y localizará las instalaciones de detección, alarmas y alumbrados especiales (Capacidad 3 y 4)			Aula de gestión	2 Horas	
	E3:	Actividad 2 "Comportamientos seguros de trabajadores y relaciones internas-externas" en la que se identificarán técnicas y estrategias de motivación, concienciación y cambio de actitudes de trabajadores, se justificará la importancia de adoptar, promover y usar equipos de trabajo y protección como comportarse de forma segura y se explicarán, de acuerdo a la normativa vigente, los documentos relativos a la gestión de la prevención atendiendo a su función, elementos y forma de cumplimentación y tramitación (Capacidad 5 y 6)			Aula de gestión	1 Hora	
			PRUEBA DE EVALUACIÓN FINAL DEL MÓDULO (teórico-práctico)			Espacios	Duración
		Prueba de evaluación teórico-práctica del módulo en que se relacionan cuestiones de desglose y una relación de conocimientos sobre los siguientes puntos: seguridad y salud en el trabajo, gestión de la prevención de riesgos, riesgos generales y actuaciones preventivas, situaciones de emergencia en pequeños negocios o microempresas y evacuación, organismos, órganos y entidades relacionados con la prevención de riesgos laborales. En esta prueba de evaluación se verán reflejadas todas las capacidades que componen el módulo.			Aula de gestión	3 Horas	


*Identificar las actividades e instrumentos de evaluación (E1, E2, etc.) indicando una denominación sintética de los mismos (supuestos prácticos, simulaciones, pruebas objetivas y/o pruebas de respuesta abierta).
*Las fechas de evaluación estarán actualizadas en el momento en el que se efectúa la comunicación de inicio de las acciones formativas a la administración competente.

5. REGISTRO DE LOS RESULTADOS

Para conocer el grado de consecución de las capacidades y objetivos a lograr, el/la docente se valdrá de las pruebas de evaluación enumeradas en el apartado 3 de esta guía.

Las pruebas de evaluación han sido elaboradas y diseñadas teniendo en cuenta las **Capacidades (C)** y **Criterios de Evaluación (CE)** recogidos en el Apartado III del Anexo V del RD 725/2011, de 20 de mayo.


Para el registro de las puntuaciones, el docente contará con un acta en la que se registrarán las puntuaciones individuales de cada alumno/a:



MINISTERIO DE EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL

GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

SERVICIO DE EMPLEO



CERTIFICADOS DE PROFESIONALIDAD

INFORME DE EVALUACIÓN INDIVIDUALIZADO. ANEXO VI

Módulo formativo / Certificado: MF1792_2 Gestión de la prevención de riesgos laborales en pequeños negocios / ADG0210 Creación y gestión de microempresas Nº Curso: /

Duración del Módulo formativo: 60 horas. Fecha de impartición: Inicio: Final:

Centro de formación:

Dirección: Localidad: Provincia:

INFORME DE EVALUACIÓN INDIVIDUALIZADO

Nombre y apellidos del alumno/a:

Módulo formativo	Evaluación durante el proceso de aprendizaje						Puntuación media ¹	Prueba de evaluación final		Calificación final del módulo ²
	Resultados en las actividades e instrumentos de evaluación ¹							1ª convocatoria ²	2ª convocatoria ²	
	1	2	3	4	5	...				
MF1792_2 Gestión de la prevención de riesgos laborales en pequeños negocios										

¹ Se indican en las casillas las puntuaciones obtenidas en las distintas actividades e instrumentos de evaluación aplicados, que serán los que se han identificado en la aplicación de la evaluación.
² Se incluirá en cada casilla la puntuación media lograda a partir de las puntuaciones obtenidas en los distintos instrumentos.
³ En cada casilla se reflejará la puntuación obtenida en la prueba de evaluación final del módulo aplicada en la fecha prevista (1ª convocatoria). Si el módulo tiene unidades formativas se reflejará la puntuación correspondiente en la prueba de dichas unidades.
⁴ Se incluirán las puntuaciones obtenidas sólo si se ha iniciado que realizar la prueba en 2ª convocatoria.
⁵ Se introducirá la calificación final obtenida en el módulo en el momento de dar de alta el curso, en caso último caso, indicando entre paréntesis la puntuación final alcanzada por el alumno.

Fecha: _____

EL PARTICIPANTE

Firma: _____

EL RESPONSABLE DEL CENTRO

Firma y sello del centro: _____

INFORME DE EVALUACIÓN INDIVIDUALIZADO

Estos datos se registrarán, a su vez y de manera resumida, en un informe global del grupo:



EJEMPLOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: Para cada actividad práctica debe quedar constancia en el presente documento de los trabajos realizados.

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello. Se deben firmar todas las páginas que se cumplimenten.

Enunciado contemplando la C3 (Capacidad 3)

En el IES de Guijuelo, en la Planificación Educativa de Centro como actividad extraescolar para alumnos de 1º y 2º de ESO, se va a desarrollar una actividad medioambiental por el Sendero Interpretado y accesible, cerca de la Ribera del Arroyo Alberche, en el cuál debes :

- Describir juegos atendiendo a diferentes objetivos, grupos de edad y contexto.
- Prever el material y los recursos para la ejecución de juegos considerando los objetivos educativos fijados.

Instrucciones de realización:

Para elaborar los juegos, los alumnos/as deberán tener en cuenta que el contexto es el medio natural, por tanto los juegos se basarán en el Medioambiente transmitiendo valores de respeto y aprecio por el mismo, el tipo de actividades o juegos dependerá de la edad de los participantes siendo estos de entre 12-14 años, las actividades tendrán diferentes ritmos, combinando grandes juegos, de pistas, teatralización del sendero o gymkhanas que como centro de interés podrán tener el respeto al medio ambiente.... Por ejemplo: Buscar huellas de animales a través de pistas, juegos que como tema principal se basen en la naturaleza: Zorro-conejo, caza del zorro, Terremoto, hay-ku o poesía natural...

Al realizar los juegos y actividades se tendrán en cuenta las edades y se intentará que los grupos repartidos para realizarlas sean homogéneos.

Para desarrollar los juegos los monitores y coordinador tendrán que hacer una previsión de los mismos y ser muy exactos en los recursos que van a necesitar y elaborar un plan B por si alguno de los juegos planeados no pudiera ser realizado y reemplazarlo por otro. Sin dejar de lado los riesgos que se pueden correr al realizar estos juegos en un medio como es el natural, es decir antes de realizar cualquier juego el Coordinador y los monitores deberán inspeccionar el terreno, delimitándolo si es preciso con cinta de baliza si es necesario o elementos identificadores y si hay obstáculos, limpiarlo.



Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de 9 preguntas abiertas y una final de desarrollo.

Puntuación: la calificación máxima será de 10 puntos. Cada pregunta correcta se puntuará con 0,5 puntos. La última a desarrollar puntuará sobre 5,5 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

1. **Tras finalizar el rediseño del logotipo de un cliente ¿en qué formato podríamos entregarlo? Razona tu respuesta.** C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)

R. Si sólo se trata del logotipo, sin aplicar a ningún soporte concreto, utilizaríamos preferentemente un formato digital.

2. **¿Cuál sería el factor de reproducción aproximado de un cartel tamaño DIN A0 con un original en DIN A4? C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)**

R. Sería 4.(porcentaje del 400% de ampliación). Factor de Reproducción = Tamaño de la reproducción (A0 = 481 ancho x 1189 alto) / tamaño del original (A4 = 210 ancho x 297 alto).

3. **Respecto al boceto del producto gráfico del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C2 (Capacidad 2) (0,5 puntos)

R. Para las personas que conocen el juego sí reflejaría con sencillez el concepto subyacente. El impacto visual sí estaría conseguido por las propias características del dibujo: relación de proporción, simplicidad, originalidad, etc.

4. **Respecto al boceto del producto gráfico del anexo I ¿cumple las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color? C2 (Capacidad 2) (0,5 puntos)**

R. Se trata de un boceto en blanco y negro, que se corresponde con una de las propiedades del producto (dibujos simples realizados con lápiz), con dos tipografías legibles por tamaño, forma y contraste: una libre con apariencia de estar realizada a mano, que corresponde al texto del mensaje y otra que se corresponde con la utilizada en la marca del producto.

5. **Respecto al boceto de packaging del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C3 (Capacidad 3) (0,5 puntos)

R. A primera vista se identifica con el típico formato de infusión adelgazante. Tiene cierto impacto visual al incluir el color rojo (no muy usual en el packaging de infusiones) y jugar con la misma tipografía en diferentes grosores.

6. **Respecto al boceto de packaging del anexo I ¿cumple las condiciones de legibilidad respecto de la tipografía y uso del color?** C3 (Capacidad 3) (0,5 puntos)

R. Si es legible en cuanto a las tipografías utilizadas y el contraste de color, aunque peca del mismo defecto que suelen tener muchos productos de packaging respecto a las instrucciones, composición, etc, al utilizar un cuerpo demasiado pequeño.

7. **Respecto al boceto de proyecto multimedia del anexo I ¿refleja con sencillez los conceptos subyacentes? ¿tiene impacto visual? Razona tu respuesta.** C4 (Capacidad 4) (0,5 puntos)

R. Aunque esté en inglés, el público objetivo identifica perfectamente la idea central del sitio. El impacto visual se consigue mediante la secuencia de los tres bloques principales incluidos en la parte central, los cuerpos de las tipografías utilizadas, los dibujos que ilustran la explicación y la combinación de colores.

8. **Respecto al boceto de proyecto multimedia del anexo I ¿cumple los principios de funcionalidad, usabilidad y conectividad?** C4 (Capacidad 4) (0,5 puntos)

R. Cumple con el criterio de funcionalidad, ya que funciona como se espera; la usabilidad también está garantizada por la sencillez y facilidad de comprensión de la interface y los vídeos de explicación presentes y accesibles; la conectividad también está alcanzada desde todas las perspectivas: el público objetivo (usuario potencial) se identifica con el producto y conecta fácilmente con las funcionalidades y enlaces propuestos.

9. **¿Cómo podríamos enviar a nuestro cliente un fichero con los bocetos digitales de un producto multimedia?** C1 (Capacidad 1) (0,5 puntos)

R. Guardaríamos el archivo modificado en TIFF, JPG o PDF y podríamos entregarlo (dependiendo del tamaño del archivo) via mail, a través de FTP (si nosotros o el cliente disponen de este servicio), utilizar servicios online de transmisión de ficheros, utilizar sistemas de almacenamiento en la nube o bien grabándolo en un CD, DVD o memoria externa (tarjeta SD o USB Flash) y enviarlo por correo normal.

10. **Analiza la importancia del diseñador gráfico en relación con los principios de usabilidad de Jakob Nielsen** C4 (Capacidad 4) (5,5 puntos)

R. La respuesta puede ser muy abierta, en función del grado de comprensión que tenga el alumno sobre estos principios (formulados en 2001) y su traslación a la realidad actual. En cualquier caso, el diseñador debería tener en cuenta todos estos factores a la hora de realizar sus bocetos:

Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe siempre mantener informado a los usuarios de lo que ocurre, con un correcto feedback en un tiempo razonable. El diseñador deberá contemplar una solución visual que comunique este principio (cuadros de diálogo, información contextual sobre textos o iconos, iconos animados o barras de tiempos de carga, etc)

Correspondencia entre el sistema y el mundo real

El sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios con palabras, frases y conceptos familiares. Sigue las convenciones del mundo real. Haz que la información aparezca en forma natural y lógica. El diseñador deberá respetar esa correspondencia y no realizar determinados ejercicios “artísticos” que alejen los resultados de la realidad, originando confusión o incompreensión por parte del usuario.

Control y libertad del usuario

Los usuarios frecuentemente eligen opciones por error, por eso indica una salida clara a esas situaciones no deseadas sin necesidad de pasar por extensos diálogos. El diseñador tendrá que tener en cuenta el diseño de “atajos” que reconduzcan al usuario a zonas conocidas “confortables”.

Consistencia y estándares

Los usuarios no tienen que adivinar que las diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. El diseñador deberá mantenerse en unos determinados mínimos de estándares, a fin de no confundir al usuario y mostrar, de manera clara las alternativas, acciones y situaciones posibles, tal como las espera.

Evitar errores

Un diseño cuidado que previene problemas es mejor que unos buenos mensajes de error. El diseñador debe tener en cuenta todos los elementos que intervienen en el proyecto para minimizar los posibles errores.

Reconocimiento

Haz objetos, acciones y opciones visibles. El usuario no tiene que recordar información de una parte a otra. Las instrucciones de uso del sistema deben estar visibles o ser fácilmente recuperables. El diseñador debe contemplar siempre que los distintos elementos deben ser reconocibles, incluyendo las instrucciones de uso, ayuda, etc que siempre deben estar presentes (iconos de ayuda, contacto, etc)

Flexible y eficiente

Diseña un sistema que pueda ser utilizado por un rango amplio de usuarios. Brinda instrucciones cuando sean necesarias para nuevos usuarios sin dificultar el camino de usuarios avanzados. Permite a los usuarios avanzados ir directamente al contenido que buscan. El diseñador debe pensar que la usabilidad debe ser universal, tanto para los nuevos usuarios como los expertos, por lo que habrá que tener en cuenta la flexibilidad y eficiencia del diseño para todos los perfiles de usuario.

Diseño minimalista

No hay que mostrar información irrelevante. Cada pedazo de información extra compite con la importante y disminuye su relativa visibilidad. El diseñador debe contemplar generalmente la máxima de la sencillez en sus diseños. De esta manera conseguirá focalizar la atención y el interés de los usuarios en los elementos fundamentales y minimizando el riesgo de que se “pierdan” en otros elementos más irrelevantes.

Reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

Para ayudar a los usuarios, los mensajes de error deben estar escritos en lenguaje sencillo, indicar el problema de forma precisa e indicar una solución. El diseñador debe tener en cuenta el feedback que podemos proporcionar en caso de error. Este ha de ser claro y sencillo e indicar la posible solución

Ayuda y documentación

Facilita siempre una documentación o ayuda. La información debe ser fácil de encontrar, está dirigida a las tareas de los usuarios, lista los pasos concretos para hacer algo y es breve. El diseñador siempre debe tener en cuenta que, aunque piense en el nivel de usuario más inexperto, habrá situaciones en las que necesitará ayuda. Podemos facilitar la ayuda con información contextual, diseños distribuidos de forma secuencial, botones específicos o instrucciones detalladas.

EXAMEN

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de 6 preguntas abiertas.

Puntuación: Cada pregunta indica junto a ella la valoración, todas las preguntas sumadas dan 10, siendo necesario obtener más de 5 puntos en esta prueba.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

1. Dibuja el diagrama de estructura y navegación entre pantallas del producto multimedia que te entrego a continuación y la Arquitectura de la Información de una pantalla del producto, con los elementos que la componen. Responde a las siguientes cuestiones:

- ¿De qué tipo de proyecto multimedia se trata?
- ¿Qué tipo de estructura de navegación sigue este proyecto?
- Enumera los elementos de navegación

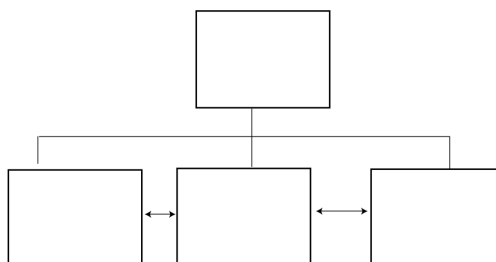
Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos.

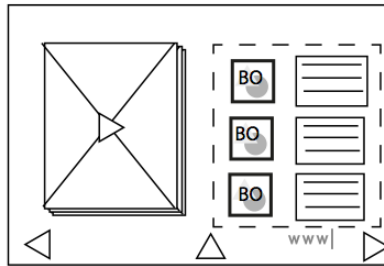
Esta pregunta cumple con la C1 (Capacidad 1)

Respuestas:

- Se trata de producto off line interactivo, de contenido divulgativo, tipo presentación o guía interactiva (sobre la India) en formato flash, puede verse en soporte como un ordenador o DVD.
- Sigue una estructura de navegación lineal o secuencial, con dos niveles, ya que hay una pantalla "menú" o tabla de contenidos, desde la que se puede ir a cualquiera de las pantallas que la componen.
- Botones (hipermedia) que da acceso de navegación entre pantallas hacia delante, hacia atrás y al menú inicial. También contienen un enlace hipertexto que me saca del producto, ya que está enlazado a una página web. Y para navegar por los elementos que contienen la pantalla, también hay unos botones de desplazamiento e hipermedia (imágenes con interactividad)

Diagrama de la estructura de navegación y AI de una pantalla:





Puntuación:

El alumno obtendrá 0,75 si responde brevemente a las preguntas. El alumno obtendrá 1,25 si responde a las preguntas y dibuja el esquema de navegación y por último la puntuación completa si desarrolla más cada respuesta y enriquece el diagrama.

2. Explica en qué consiste la arquitectura de un producto y menciona las diferentes arquitecturas que hay.

Enumera los tipos de arquitectura que se desarrollan para un producto multimedia.

Esta pregunta tiene un valor de 1 punto

Esta pregunta cumple con la C2 (Capacidad 2)

Respuesta:

Quando hablamos de arquitectura, nos referimos a la forma de organizar un conjunto de datos elementales con el objetivo de facilitar su manipulación. Un dato elemental es la mínima información que se tienen en un sistema. Están los datos estáticos: los que ocupan siempre el mismo espacio de memoria. Y los datos dinámicos: ocupan un tamaño de memoria que va evolucionando según el tamaño que dicha estructura vaya adquiriendo

Tipo de Arquitecturas:

- A. Hardware
- A. Software
- A. de Red
- A. de la Información

Puntuación:

El alumno obtendrá 0,50 puntos si describe el concepto de arquitectura y 1 si además menciona los tipos de arquitectura de un producto multimedia.

3. Enumera y define las principales características de los elementos multimedia y de navegación de un producto multimedia con interactividad.

Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos

Esta pregunta cumple con la C3 (Capacidad 3)

Respuesta:

ELEMENTO TEXTUAL (TEXTO)

Se trata de un texto que debe cumplir diversos aspectos como: legibilidad en pantalla, elección de la fuente tipográfica, definir su estilo para que sea legible en pantalla, como tamaño, interlineado, caja alto o baja, categoría de su jerarquía, como título, subtítulo, contenido, etc..

El uso de elementos gráfico como el filete, marcos etc., que nos ayuda a resaltar su contenido.

ELEMENTOS VISUALES:

Las imágenes en sus diversos formatos: Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los **gráficos de mapas de bits** y los **gráficos vectoriales**.

- Los gráficos de mapas de bits almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos, lo que llamamos píxeles. En un gráfico de mapa de bits, cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna. Algunos de los formatos de gráficos de mapas de bits más comunes son el Graphical Interchange Format (GIF), el Tagged Image File Format (TIFF) y el [Windows](#) Bitmap (BMP).
- Los gráficos vectoriales emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Los gráficos vectoriales pueden reproducir las imágenes más fácilmente, y suelen proporcionar una imagen mejor en la mayoría de los monitores. Entre los formatos de gráficos vectoriales figuran el Encapsulated Postscript (EPS).
- La imagen dinámica, animada o vídeo. Los archivos de vídeo pueden llegar a ser muy grandes, por lo que suelen reducirse de tamaño mediante la compresión. Algunos formatos habituales de compresión de vídeo son el Audio Video Interleave (AVI), el Quicktime y el Motion Picture Experts Group (MPEG o MPEG2). La animación también puede realzar elementos gráficos y de vídeo añadiendo efectos especiales como el paso gradual de una imagen a otra sin solución de continuidad.

ELEMENTOS DE AUDIO/SONIDO

Del mismo modo, podemos incorporar el elemento de audio en un proyecto multimedia, ya sean, locuciones, sonidos, efectos, melodías..., y a su vez, definir el tipo de función de cada uno de ellos, como mostrar un error en la acción, avisos, lectura, música de fondo, etc.

Es recomendable no abusar de dicho efectos sonoros.

ELEMENTOS DE NAVEGACION

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información.

Entre los elementos interactivos están los **menús desplegables**, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una **lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija**.

Las **barras de desplazamiento**, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los **hipervínculos** o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

Puntuación

El alumno obtendrá 1 si enumera los diversos elementos, 1,5 si los explica escuetamente y 2 si lo hace de una manera extensa y menciona algún ejemplo

4. ¿Cuáles deben ser las características de un buen diseño de interacción (interface) en un producto editorial multimedia? Enumera como mínimo 5 y pon un ejemplo.

Esta pregunta tiene un valor de 1,5 puntos

Esta pregunta cumple con la C4 (Capacidad 4)

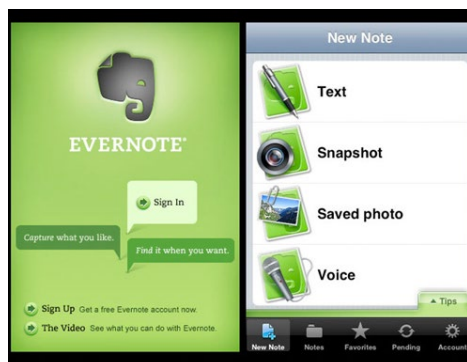
Respuesta:

- Fácil de manejar por cualquier usuario.
- Agradable a la vista.
- Buena estructuración de menús y contenido.
- Colores agradables relacionados con los temas del producto.
- Correcta utilización de formas y organización de estas.
- Limpieza a la hora de saber la ubicación del usuario dentro del producto.
- No debe existir información repetitiva.
- El usuario debe de sentir que conoce completamente cómo manejar y moverse por el producto.

Puntuación:

El alumno obtendrá 0,50 si enumera al menos 5 las características, 1 si los explica y 1,5 si desarrolla todas las características con ejemplo.

5. Describe las funcionalidades de cada elemento multimedia con interactividad que componen el diseño de pantalla del producto que muestro a continuación .Se trata de una APP para dispositivos móviles que facilita al usuario la organización y gestión de sus tareas.



Esta pregunta tiene un valor de 2 puntos

Esta pregunta cumple con la C4 (Capacidad 4)

Respuesta:

Los elementos que aparecen en la pantalla, son elementos multimedia, como imágenes vectoriales, imágenes de mapa de bits y texto.

Entre ellas existen elementos de navegación que cumple la función de enlazarnos a otras pantallas, rellenar bloques de texto, archivar datos, y grabación o almacenamiento de audio.

Puntuación:

El alumno obtendrá 1 punto si menciona al menos 3 elementos y sus funciones y la puntuación total si menciona más desarrollando la respuesta lo más completa posible.

6. Enumera qué tipos de derechos legales de uso pueden existir para un elemento multimedia:

Esta pregunta tiene un valor de 1,5 puntos

Esta pregunta cumple con la C5 (Capacidad 5)

Respuesta:

- Patentes se refiere a un documento en que oficialmente se le reconoce a alguien una invención y los derechos que de ella se derivan. Hacen referencia a las creaciones originales, título de obra, base de datos, colección de obras, etc.
- Licencias: el permiso para poder modificar o utilizar la propiedad intelectual de un autor o autores.
- Royalties: Regalías, son ciertos beneficios de orden material que recibe el trabajador de parte de su empleador o patrón, y que son apreciables en dinero para efectos previsionales y tributarios. Este producto puede ser desde una película a la patente de un invento, una composición musical, o una franquicia. Los royalties no sólo se pagan entre particulares. También un particular, o una empresa, debe abonárselos al Estado por la explotación de algunos recursos naturales.

Puntuación:

El alumno obtendrá 1 punto si enumera al menos los aspectos y la puntuación total si los desarrolla.

SUPUESTO PRÁCTICO

Junta de Castilla y León Expediente:	SERVICIO PÚBLICO de EMPLEO de CASTILLA Y LEÓN Acción:	CASTILLA Y LEÓN	Curso:
Denominación acción:			

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura de la prueba: la prueba se compone de un ejercicio práctico.

Puntuación: la calificación máxima del examen será de 10 puntos.

Normas de cumplimentación: Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.

Este supuesto práctico cumple con la C1 (Capacidad 1)

Tarea a evaluar: Elaboración de composiciones florales				Tiempo de realización: 3 h				
Descripción: Con motivo del día de la madre, partiendo de una botella de cristal, se pretende realizar un florero para una rosa. Se debe decorar utilizando las técnicas de elaboración adecuadas, las herramientas y utensilios acordes al trabajo realizado, envoltorio, decoración y presentación del producto, aplicando las medidas de prevención y protección medioambiental. Así mismo se evaluarán otros aspectos relacionados con el interés, puntualidad, asistencia, aprendizaje y la integración.						Sistema de evaluación		
						BIEN	REG	MAL
						1	0,5	0
Nº	Indicadores	B	R	M	Observación			
1	Técnica de elaboración							
2	Utilizar las herramientas y utensilios adecuados							
3	Realizar un envoltorio acorde al diseño							
4	Decoración y presentación							
5	Aplicar medidas de prevención y medioambiental							
6	Interés							
7	Puntualidad							
8	Asistencia							
9	Integración							
10	Aprendizaje							
Totales								
Calificación								

SUPUESTO PRÁCTICO

Expediente:

Acción:

Curso:

Denominación acción:

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN**Estructura de la prueba:****Puntuación:** la calificación máxima será de 10 puntos.**Normas de cumplimentación:** Utilizar bolígrafo de tinta azul y firmar en el campo destinado para ello.**CASO PRÁCTICO**
Capacidades 1-2-3

Según consta en el planning de trabajo de la Central de Atención, hoy te dedicarás exclusivamente a atender las agendas de los usuarios, así que debes tener claro una serie de aspectos que van a determinar cómo vas a organizar tu jornada de trabajo. En relación a ellos, contesta a las siguientes cuestiones:

- 1) ¿Qué pasos seguirás para acceder al listado de agendas? (2 PUNTOS)

Identificación con usuario y contraseña

- 2) Si coinciden a la misma hora una agenda de revisión médica y otra de solicitud de datos pendientes, ¿cuál harías primero? Justifica tu respuesta.(2 PUNTOS)

Se realizaría primero la de revisión médica ya que es una de las agendas considerada como Urgentes

Una vez que decidas cuál de las dos agendas debes hacer primero:

- 3) ¿Cómo iniciarías esa conversación siguiendo el protocolo estandarizado de presentación en teleasistencia? ¿Cómo la terminarías siguiendo el protocolo de despedida? (2 PUNTOS)

Presentación: Presentación del servicio, del profesional y saludo personalizado

Despedida: Recordar la información transmitida, recordar la disponibilidad del servicio, preguntar si necesitan algo más y dejar que el usuario finalice la llamada

De las dos agendas anteriores, cuando realizas la Agenda de Solicitud de Datos Pendientes, el usuario a quien se la realizas, Gabriel, te dice que la semana pasada fue al médico y que le detectaron deterioro cognitivo

- 4) ¿Debes dejar constancia de la información que te ha transmitido Gabriel? ¿En qué apartado del Expediente? (2 PUNTOS)

Sí, en el apartado referente al Estado de Salud

- 5) Si la coordinadora te pidiera redactar un informe de la situación de Gabriel, ¿qué apartados debería contener? Explica de forma resumida lo que pondrías en cada uno de ellos. (2 PUNTOS)

Portada – Motivo – Datos del profesional y de la empresa

Introducción / Justificación

Desarrollo / Análisis

Conclusiones

Anexos