

**Instrumento de evaluación**

**INTERACTIVIDAD Y DISEÑO MULTIMEDIA**  
**Segunda competencia: Producción de diseño interactivo**

Soluciona necesidades de distintos rubros de negocios mediante el desarrollo de presentaciones interactivas de alto impacto visual y de fácil distribución.

**Instrucciones:**

Cada unidad de competencia tiene un valor. Si el participante cumple con cada unidad, deberá colocar la palabra "sí" en la columna "¿Cumple?" y escribir el mismo valor en la columna "Puntaje". Por el contrario, si el participante no cumple con la unidad, deberá escribir la palabra "no" en la columna "¿Cumple?" y un puntaje de 0 en la columna de la derecha.

Unidades de competencia y criterios correspondientes		Valor	¿Cumple?	Puntaje
<b>Diseña y planea un proyecto interactivo.</b>				
<b>1. Diseña y planea el proyecto.</b>				
a.	Incluye tres bocetos de diseño de la interfaz.	6		
b.	*Define la interfaz más viable y la diseña digitalmente a través de programas de edición de imágenes para al menos dos tipos de dispositivos.	7		
c.	Define cuáles son los elementos a reutilizar en el proyecto.	6		
d.	*Presenta bocetos de las animaciones de la pantalla de introducción al proyecto	7		
e.	*Presenta bocetos de los elementos de geolocalización.	7		
f.	*Define cualidades técnicas de la salida del producto. El proyecto debe ser responsivo al menos a dos tipos de dispositivos.	7		
<b>Desarrolla el código de un proyecto interactivo y ubica elementos de interfaz.</b>				
<b>2. Desarrolla el código del proyecto y ubica elementos de interfaz.</b>				
g.	Define el tipo, tamaño y color adecuado de la tipografía de manera que no causa conflicto con el resto de la interfaz.	7		
h.	*Desarrolla el código de manera modular.	8		
i.	Define y ubica los elementos de interfaz, y programa elementos reusables.	7		
<b>3. Da últimos detalles de programación y diseño al proyecto y lo distribuye.</b>				
l.	*Programa correctamente el código de modo que no presente errores al ejecutarse.	8		
m.	*Diseña una UI agradable y acorde a las especificaciones del cliente.	8		
n.	*Utiliza texto, imágenes, audio (opcional), video, animaciones y geolocalización en el proyecto.	8		
o.	Presenta documentación completa del desarrollo del proyecto desde su principio hasta su fin.	7		
p.	Coloca su proyecto en algún sitio Web gratuito que se pueda acceder desde cualquier parte.	7		

\*Los criterios señalados con asterisco son estrictamente indispensables para acreditar la competencia, por lo que debes desarrollarlos obligatoriamente.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACION SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.