



## **GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA**

**“UC1397\_2: Realizar sesiones de animación musical en vivo y en directo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y visuales”**

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: ANIMACIÓN MUSICAL Y VISUAL EN VIVO Y EN DIRECTO**

**Código: IMS434\_2**

**NIVEL: 2**



## **1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.**

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC1397\_2: Realizar sesiones de animación musical en vivo y en directo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y visuales.

### **1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.**

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

#### **a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.**

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en la realización de una sesión de animación musical y visual en directo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y visuales, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



**1. Desarrollar la escaleta o guion preparando y organizando los materiales y recursos disponibles para asegurar el desarrollo de la sesión de animación musical en vivo y en directo, de acuerdo con los objetivos establecidos por la empresa y la programación de la sala o emisora de radio y con las características del evento o espectáculo.**

- 1.1 El material musical se selecciona entre el disponible del catálogo de la sala o del programa musical de radio atendiendo a criterios tales como estilo de música, ritmo y popularidad de los temas, entre otros, y en función de las características establecidas para el desarrollo de la sesión.
- 1.2 Las características del material sonoro seleccionado se determinan a partir de su escucha y valoración de criterios tales como los tempos y volumen de salida de las piezas, los puntos de corte, mezcla, interludio -"break"-, tonalidad, así como de los efectos a usar en la sesión.
- 1.3 Los archivos digitales de música a utilizar en la sesión en sala o en el programa musical de radio, se editan respetando la legislación aplicable en materia de derechos de autor.
- 1.4 El listado de cortes de música se organiza por afinidad de criterios tales como tempos, estilos y fases de la actuación, entre otros, para conseguir una mezcla coherente con las características de la sesión.
- 1.5 La sincronización de las piezas musicales con los recursos disponibles de luces, vídeo o de cualquier otro tipo se planifica considerando la duración exacta de las piezas musicales y videográficas y las características de la iluminación y videomapping de la sala.
- 1.6 El número y características específicas de las salidas al escenario de los figurantes, animadores, presentadores, invitados y otros intervinientes, así como el horario, el tiempo empleado por cada salida, los efectos de luminotecnia y las proyecciones visuales asociadas a las mismas, se determinan, transmitiendo la información a todos los que intervienen en el desarrollo de la sesión.
- 1.7 La escaleta de la sesión de animación musical en vivo o el guion del programa musical de radio se confecciona considerando la planificación temporal de los cortes musicales, la intervención de participantes y, en su caso, los contenidos visuales y las proyecciones de la sesión, especialmente cuando una misma persona (vídeo-disc-jockey) se encarga de la preparación de los materiales y mezcla de sonido y visuales, previendo el espacio para la improvisación.

**2. Verificar el correcto funcionamiento del sistema de sonido realizando la configuración, el ajuste y el mantenimiento del equipo propio y de la sala para asegurar la calidad del audio durante la sesión.**

- 2.1 El sistema de cableado de la sala se supervisa comprobando sus características de impedancia, longitud y sección, el tipo y características de los conductores (balanceados, coaxiales, fibra óptica), el tipo (mono o estéreo) y las características de los conectores (canon XLR-3, RCA, Jack, Speakon) y su compatibilidad con el equipamiento propio.



- 2.2 El funcionamiento del equipamiento de la sala y del propio, en el caso de disc-jockey invitado, se revisa, detectando posibles averías o disfunciones y consignándolas en los partes correspondientes.
- 2.3 Las señales disponibles en la sesión de animación musical en vivo que garantizan la operatividad del sistema se configuran y enrutan a partir de su direccionamiento o enrutado a los diferentes equipos de mezcla, registro y distribución, la asignación de cada una de ellas a los canales de entrada del mezclador, la asignación de las salidas del mezclador y equipos de distribución o de monitorización y la verificación de la correcta configuración en los equipos de sonido, chequeándolos y garantizando su óptima reproducción.
- 2.4 Los niveles de señal procedentes de distintas fuentes se ajustan mediante la variación de sus ganancias ajustándolas a un nivel óptimo, ecualizando el sonido con los controles del mezclador para obtener un equilibrio en la mezcla acorde con los criterios de calidad técnica establecidos.
- 2.5 Las características de calidad del sonido que emiten todas las cajas acústicas, tanto las de monitorización como las de P.A -"Public Address"-, así como el resto de equipo necesario para la sesión, como etapas de potencia, ecualizadores, "crossovers", procesadores y equipo de cabina, entre otros, se comprueban, realizando los ajustes oportunos para eliminar distorsiones y saturaciones de la señal.
- 2.6 Las tareas y ciclos de mantenimiento básico de los equipos técnicos se planifican a partir de las recomendaciones de mantenimiento reflejadas en sus manuales de utilización.
- 2.7 La operatividad y funcionamiento de los equipos técnicos empleados en las sesiones en sala se asegura mediante la aplicación de protocolos de detección de averías.
- 2.8 El equipo técnico empleado en la representación sonora se desconecta al terminar la sesión, siguiendo los protocolos de orden de apagado, desconexión y desmontaje.
- 2.9 El registro y notificación de las posibles incidencias técnicas surgidas durante la sesión en los equipos de sonido, propios o de la sala, se consigna en un documento de incidencias que se entrega a la gerencia o a los responsables técnicos del local o de la emisora.
- 2.10 Las incidencias de funcionamiento del equipo de reproducción de sonido se resuelven, mediante su reparación a nivel de usuario o la sustitución del equipamiento, a fin de que estén disponibles para la sesión.
- 2.11 Los equipos, materiales y accesorios adicionales empleados en la sesión se almacenan en condiciones de seguridad, garantizando su facilidad de acceso en utilidades posteriores.

**3. Mezclar en vivo y en directo (live) la música con un desarrollo técnico correcto, adaptándose a las características del público de la sala y a la evolución de la sesión para satisfacer las expectativas del público y los objetivos de la empresa.**



- 3.1 La música de inicio se elige en función de las características del público presente creando un clima propicio para el desarrollo de la sesión.
- 3.2 Los puntos de mezcla de los temas musicales se localizan ajustándolos al nivel de la señal y ritmo del tema o "beat" que suena con anterioridad.
- 3.3 El ritmo entre el tema que está sonando y el que se pretende mezclar, se sincroniza preescuchando el tema siguiente y ajustando su velocidad o pitch, bien sea directamente sobre el disco, (como primer método de corrección de velocidad) o mediante el control de velocidad -"pitch control"- del reproductor (como método final de fijación de la velocidad).
- 3.4 Los temas se mezclan respetando los cambios de compás y estructura musical, mediante el uso del "crossfader", "faders" y potenciómetros de la mesa de mezclas, permitiendo una transición suave y progresiva en el caso de dos temas con la misma tonalidad y una transición por corte o coincidente entre el final de una melodía y el inicio de otra en el caso de dos temas con tonalidades desacordes, o con una sincronización de tempo sin lógica o complicada.
- 3.5 Los niveles y la ecualización de las distintas señales se ajustan durante la reproducción, a fin de garantizar la calidad del sonido, el mantenimiento de los márgenes dinámicos, la inteligibilidad de la música y los márgenes legales en materia de prevención de riesgos laborales y contaminación acústica.
- 3.6 La mezcla de la música se adecua al resto de elementos visuales o escénicos que intervienen en la sesión, considerando las características de ritmo, sincronía, contraste y efectos de iluminación, entre otros factores, y asegurando un resultado audiovisual global óptimo, especialmente cuando una misma persona (vídeo-disc-jockey) se encarga de la mezcla de sonido y visuales.
- 3.7 La música y actuación más adecuada a cada momento de la sesión se proporciona a través de la observación sistemática de la respuesta del público, valorando aspectos tales como el seguimiento del ritmo a través del baile, la presencia de comportamientos pasivos de inhibición, o ajenos a la música, y también respondiendo a las peticiones realizadas de forma directa.
- 3.8 La mezcla sonora simultánea realizada por varios disc-jockey se coordina siguiendo una progresión lógica en el desarrollo de la actuación, mediante la adaptación a los cambios de estilo y ritmo establecidos previamente y con las variaciones e improvisaciones introducidas.
- 3.9 Los imprevistos de cualquier tipo tales como técnicos o de reacción del público, entre otros, surgidos en la actuación en vivo se resuelven con prontitud para asegurar la continuidad de la sesión.
- 3.10 Las situaciones conflictivas producidas en la sala se resuelven deteniendo la música y contribuyendo, si es preciso, a la calma del público mediante la emisión de mensajes informativos y tranquilizadores.

## **b) Especificaciones relacionadas con el "saber".**

La persona candidata, en su caso, deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a



las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC1397\_2: Realizar sesiones de animación musical en vivo y en directo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y visuales**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

**1. Procesos técnicos de sonido en sesiones de animación musical en sala y en emisora de radio.**

- Aplicaciones, funciones y operación de los equipos de captación y reproducción de sonido.
- Procedimientos de amplificación del sonido: previos y etapas de potencia, tipos, características técnicas y aplicaciones.
- Procedimientos de procesamiento del sonido: compresores, limitadores, crossover, eq, tipos, características técnicas y aplicaciones.
- Aplicaciones y funciones de altavoces y pantallas acústicas: tipos y características.
- Auriculares.
- Sistemas de PA -"Public Address".
- Técnicas de grabación y reproducción con sistemas digitales.
- Estaciones de trabajo portátiles de sonido digital.
- Tarjetas digitalizadoras de sonido.
- Aplicación de los procesadores de señal: de dinámica, de tiempo y de frecuencia.
- Generación de efectos analógicos y digitales.
- Aplicaciones, funciones y operación de los platos giradiscos: características.
- Agujas y cápsulas fonocaptoras.
- Aplicaciones, funciones y operación de los platos cdjs y reproductores digitales: características.
- Aplicaciones, funciones y operación de las controladoras digitales e interfaces de audio.
- Características funcionales y operativas de los mezcladores analógicos y digitales.
- Sistemas para la realización de la animación musical integrando simultáneamente los contenidos visuales: tecnología, software y hardware específicos.
- Utilización y características del cableado de audio analógico y digital: impedancia, longitud y sección.
- Utilización y características de los conectores de audio: RCA, TRS, TS, Canon, Speakon y otros.
- Utilización y características de los conectores digitales: MIDI, USB, LINK y otros.
- Seguridad y prevención de riesgos laborales y ambientales.

**2. Preparación de los equipos de sonido para sesiones de animación musical en sala y en emisora de radio.**

- Montaje de instalaciones de sonido para sesiones de animación musical en sala y en emisora de radio a partir de la interpretación de diagramas de bloques de configuraciones técnicas y riders técnicos de artistas invitados.
- Configuración y enrutado de los equipos de una cadena completa de sonido.
- Chequeo y verificación de la cadena de audio para sesiones de animación musical.
- Protocolos de detección de averías de equipos técnicos de audio.



- Reparación básica de averías en equipos de audio.
- Protocolos de apagado, desconexión y desmontaje de equipos de audio.
- Técnicas y procedimientos de mantenimiento preventivo de equipos de audio.
- Sistemas de almacenamiento de equipos de audio.

### **3. Preparación de materiales sonoros para sesiones de animación musical en vivo y en programas musicales radiofónicos.**

- Aplicación de recursos expresivos en sesiones de animación musical en vivo, eventos, espectáculos o programas musicales radiofónicos: tempos y volumen, puntos de corte, puntos "cue", mezclas, interludios y efectos, entre otros.
- Construcción de listados de cortes de música destinados a la mezcla: criterios de organización.
- Construcción de escaletas de sesiones en sala y guiones de programas musicales radiofónicos.
- Procesos de trabajo con archivos digitales de sonido según formato, calidad, compresión y tamaño, entre otras características.
- Operación de programas informáticos de aplicación a la edición, mezcla y efectos de sonido.
- Aplicaciones y usos del protocolo MIDI en sesiones de animación musical en vivo, eventos, espectáculos y programas musicales radiofónicos.
- Técnicas de preparación de documentos sonoros en sesiones de animación musical en vivo y en directo: grabaciones planificadas, grabaciones no planificadas y utilización de material preexistente.

### **4. Mezcla de música en sesiones de animación musical en vivo, eventos y en programas musicales radiofónicos.**

- Procesos de ajuste y tratamiento de la señal en los mezcladores.
- Ecuación y procesado en sala de la señal de PA -"Public Address"-.
- Técnicas de variación de la velocidad de reproducción: "Pitch control".
- Ajuste de señales mediante la ganancia "gain" y la escucha previa con PFL - "Pre Fader Level"-.
- Técnicas de mantenimiento de los márgenes dinámicos de inteligibilidad de la música.
- Técnicas de sincronización armónica y tonal.
- Aplicación de transiciones suaves y progresivas o por corte entre melodías: localización de los puntos de mezcla.
- Aplicación de técnicas de "scratch", turntablism y otros en la animación musical en vivo.

### **5. Conducción de sesiones de animación musical en vivo y de programas musicales radiofónicos.**

- Procedimientos de creación, desarrollo y mantenimiento del ambiente musical según las características de la audiencia o del público asistente a la sesión.
- Técnicas de interacción del disc-jockey con otros profesionales en la sesión de animación musical en vivo: vídeo-jockey, técnico de luces y otros disc-jockey residentes o invitados, live performances, complementos escénicos.
- Técnicas de interacción con el público en sesiones de animación musical en vivo.
- Respuesta a imprevistos y contingencias en sesiones de animación musical en vivo.
- Técnicas de intervención en la resolución de conflictos en sesiones de animación musical en vivo.



### **c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”.**

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.
- Aprender nuevos conceptos o procedimientos y aprovechar eficazmente la formación utilizando los conocimientos adquiridos.
- Demostrar flexibilidad para entender los cambios.
- Demostrar responsabilidad ante los éxitos y ante errores y fracasos.
- Respetar los procedimientos y normas internas de la organización.
- Habitarse al ritmo de trabajo de la organización.

## **1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.**

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la “UC1397\_2: Realizar sesiones de animación musical en vivo y en directo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y visuales”, se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

### **1.2.1. Situación profesional de evaluación.**

#### **a) Descripción de la situación profesional de evaluación.**

En esta situación profesional, la persona candidata demostrará la competencia requerida para realizar una sesión de animación musical en directo de treinta minutos de duración, integrando elementos visuales,



escénicos y luminotécnicos. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Elaborar el guion de la sesión.
2. Conectar los equipos.
3. Mezclar las fuentes sonoras en sincronización con los elementos visuales y luminotécnicos.
4. Desmontar y guardar el equipo.

**Condiciones adicionales:**

- Se dispondrá de los equipamientos, ayudas técnicas y medios necesarios, para el desarrollo de esta situación profesional de evaluación: una mesa de mezclas, dos reproductores de audio (Cd, platos, mp3, lectores memorias externas, etc. entre otros), equipo informático y software específico para la reproducción de los archivos de audio, (interfaz de audio específico y controladores digitales), equipo de P.A, dos monitores, auriculares, ecualizador, equipo de reproducción de visuales, software de reproducción de visuales, mesa de control de luminotecnia y/o equipo informático con el correspondiente software específico, además de un procesador de efectos. El documento de referencia será la escaleta de la sesión.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en función del utilizado por un profesional del sector, permitiendo un margen del 20%, para compensar el efecto de la tensión producida por la situación profesional de evaluación.
- Se planteará alguna contingencia o situación imprevista que sea relevante para la demostración de la competencia, como podría ser:
  - Error en el enrutado de señales.
  - Fallo en alguno de los elementos técnicos (altavoces, controles de etapas, equipo informático, mesa de mezclas...)

**b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.**

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.



En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

| <b>Criterios de mérito</b>  | <b>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</b>  |
|---|---|
| <i>Rigor en la elaboración del guion de la sesión.</i>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Selección del material sonoro.</li><li>- Edición de archivos.</li><li>- Organización y listado del material sonoro y técnico de la sala.</li><li>- Desarrollo de la escaleta de la sesión.</li></ul> <p><i>El umbral de desempeño competente esta explicitado en la escala A.</i></p>   |
| <i>Precisión en la conexión de los equipos.</i>   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Cableado y conexionado del equipo de sonido.</li><li>- Conexión de los sistemas de reproducción y los sistemas informáticos, controladores, interfaces y equipos MIDI, en caso de estar incluidos en el equipo técnico a utilizar.</li><li>- Enrutado de señales de entrada al mezclador.</li><li>- Ajuste de niveles de entrada y salida de audio en la mesa de control de audio en pre escucha.</li><li>- Direccionado de la señal de salida a equipo de P.A y a monitores por separado.</li><li>- Inserción de los efectos, procesadores de dinámica y ecualización necesarios.</li><li>- Prueba de sonido.</li></ul> <p><i>El umbral de desempeño competente esta explicitado en la escala B.</i></p>   |
| <i>Precisión en la mezcla de las fuentes sonoras y elementos visuales, en el ajuste de niveles de señal, ecualización y procesadores de efectos, en la resolución de incidencias técnicas en directo y en el desmontaje del equipo.</i> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Elección del tema de inicio.</li><li>- Monitorización del siguiente tema mediante auriculares.</li><li>- Mezcla de ambos temas en sincronización, en concordancia con los tiempos musicales y en sincronización melódica y tonal, mediante faders y crossfaders y utilizando el sistema de monitoraje.</li><li>- Ajustes de velocidad mediante "pitch-control".</li><li>- Sincronización de los elementos visuales a través de software y controladores de video, MIDI clock y mesa o software de iluminación luminotécnicos con la música.</li><li>- Seguimiento de la evolución del público y adecuación musical en base a su respuesta.</li><li>- Ajuste de niveles de salida de audio.</li><li>- Ajuste de ecualización.</li><li>- Uso de procesador de efectos en directo.</li><li>- Eliminación de saturaciones, picos de audio y ruidos.</li><li>- Control y corrección de audio general en sala y de presión sonora máxima.</li></ul> |

- Corrección en los errores de la mezcla a tiempo real, mediante reajuste de "pitch control".
- Apagado del equipo en el orden correcto.
- Desmontaje de los elementos del equipo.
- Almacenaje de los elementos del equipo.

*El umbral de desempeño competente esta explicitado en la escala C.*

## Escala A

|   |  |
|---|--|
| 5 | <i>Elabora el guion de la sesión de animación y prepara la escaleta. Selecciona el material sonoro. Edita los archivos de audio. Organiza el material. Crea un listado del material sonoro y técnico de la sala.</i>       |
| 4 | <i>Elabora el guion de la sesión de animación y prepara la escaleta. Selecciona el material sonoro. Edita los archivos de audio. Organiza el material sonoro y técnico. No crea un listado del material de la sala.</i>    |
| 3 | <i>Elabora el guion de la sesión de animación y prepara la escaleta. Selecciona el material sonoro. Edita los archivos de audio. No organiza el material sonoro y técnico. No crea un listado del material de la sala.</i> |
| 2 | <i>Elabora el guion de la sesión de animación y prepara la escaleta, Selecciona el material sonoro. No edita los archivos de audio. No organiza el material. No crea un listado del material de la sala.</i>               |
| 1 | <i>Elabora el guion de la sesión de animación y prepara la escaleta, No selecciona el material sonoro. No edita los archivos de audio. No organiza el material. No crea un listado del material de la sala.</i>            |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el nivel 4 de la escala.

## Escala B

|   |  |
|---|--|
| 5 | <i>Comprueba el cableado. Conecta correctamente el equipo, los reproductores de audio a utilizar, los sistemas informáticos, controladores, interfaces y equipos MIDI, al mezclador. Realiza el enrutado de señales a cada uno de los canales correspondientes. Ajusta los niveles de entrada y de salida en pre escucha. Direcciona la señal de salida de audio al equipo de P.A y al equipo de monitores por separado. Realiza la prueba de sonido satisfactoriamente.</i>             |
| 4 | <i>Comprueba el cableado. Conecta correctamente el equipo, los reproductores de audio a utilizar, los sistemas informáticos, controladores, interfaces y equipos MIDI, al mezclador. Realiza el enrutado de señales a cada uno de los canales correspondientes. Ajusta los niveles de entrada y de salida en pre escucha. Direcciona la señal de salida de audio al equipo de P.A y al equipo de monitores por separado. Realiza la prueba de sonido.</i>                                |
| 3 | <i>Comprueba el cableado. Conecta correctamente el equipo, los reproductores de audio a utilizar, los sistemas informáticos, controladores, interfaces y equipos MIDI, al mezclador. Realiza el enrutado de señales a cada uno de los canales correspondientes. Ajusta los niveles de entrada y de salida en pre escucha. No direcciona la señal de salida de audio al equipo de P.A y al equipo de monitores por separado. No realiza la prueba de sonido satisfactoriamente.</i>       |
| 2 | <i>Comprueba el cableado. Conecta correctamente el equipo, los reproductores de audio a utilizar, los sistemas informáticos, controladores, interfaces y equipos MIDI, al mezclador. Realiza el enrutado de señales a cada uno de los canales correspondientes. No ajusta los niveles de entrada y de salida en pre escucha. No direcciona la señal de salida de audio al equipo de P.A y al equipo de monitores por separado. No realiza la prueba de sonido satisfactoriamente.</i>    |
| 1 | <i>Comprueba el cableado. Conecta correctamente el equipo, los reproductores de audio a utilizar, los sistemas informáticos, controladores, interfaces y equipos MIDI, al mezclador. No realiza el enrutado de señales a cada uno de los canales correspondientes. No ajusta los niveles de entrada y de salida en pre escucha. No direcciona la señal de salida de audio al equipo de P.A y al equipo de monitores por separado. No realiza la prueba de sonido satisfactoriamente.</i> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el nivel 4 de la escala.

### Escala C

|   |  |
|---|--|
| 5 | <i>Selecciona el tema de inicio de sesión. Monitoriza a través de los auriculares el siguiente tema. Realiza la mezcla de las fuentes sonoras respetando los tiempos musicales y en armonía, y ajustando la velocidad de ambas. Sigue la evolución del público y adecua su sesión en base a su respuesta. Ajusta niveles de equalización y de salida. Sincroniza los elementos visuales a través de software y controladores de video y mesa o software de iluminación con la música. Utiliza el procesador de efectos en vivo. Corrige errores en la mezcla a tiempo real. Corrige saturaciones, y sonido general de sala. Apaga correctamente el equipo y lo almacena.</i> |
|---|--|

|   |   |
|---|---|
| 4 | <p><i>Selecciona el tema de inicio de sesión. Monitoriza a través de los auriculares el siguiente tema. Realiza la mezcla de las fuentes sonoras respetando los tiempos musicales y en armonía, y ajustando la velocidad de ambas. Sigue la evolución del público y adecúa su sesión en base a su respuesta. Ajusta niveles de ecualización y de salida. Sincroniza los elementos visuales a través de software y controladores de video y mesa o software de iluminación con la música. Utiliza el procesador de efectos en vivo. Corrige errores en la mezcla a tiempo real. Corrige saturaciones, y sonido general de sala. Apaga el equipo y lo almacena.</i></p>                             |
| 3 | <p><i>Selecciona el tema de inicio de sesión. Monitoriza a través de los auriculares el siguiente tema. Realiza la mezcla de las fuentes sonoras respetando los tiempos musicales y en armonía, y ajustando la velocidad de ambas. Sigue la evolución del público y adecúa su sesión en base a su respuesta. Ajusta niveles de ecualización y de salida. Sincroniza los elementos visuales a través de software y controladores de video y mesa o software de iluminación con la música. Utiliza el procesador de efectos en vivo. No corrige errores en la mezcla a tiempo real. No corrige saturaciones, y sonido general de sala. No apaga correctamente el equipo y lo almacena</i></p>       |
| 2 | <p><i>Selecciona el tema de inicio de sesión. Monitoriza a través de los auriculares el siguiente tema. Realiza la mezcla de las fuentes sonoras respetando los tiempos musicales y en armonía, y ajustando la velocidad de ambas. Sigue la evolución del público y adecúa su sesión en base a su respuesta. Ajusta niveles de ecualización y de salida. Sincroniza los elementos visuales a través de software y controladores de video y mesa o software de iluminación con la música. No utiliza el procesador de efectos en vivo. No corrige errores en la mezcla a tiempo real. No corrige saturaciones, y sonido general de sala. No apaga correctamente el equipo y lo almacena</i></p>    |
| 1 | <p><i>Selecciona el tema de inicio de sesión. Monitoriza a través de los auriculares el siguiente tema. Realiza la mezcla de las fuentes sonoras respetando los tiempos musicales y en armonía, y ajustando la velocidad de ambas. Sigue la evolución del público y adecúa su sesión en base a su respuesta. Ajusta niveles de ecualización y de salida. No sincroniza los elementos visuales a través de software y controladores de video y mesa o software de iluminación con la música. No utiliza el procesador de efectos en vivo. No corrige errores en la mezcla a tiempo real. No corrige saturaciones, y sonido general de sala. No apaga correctamente el equipo y lo almacena</i></p> |

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

## **2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.**

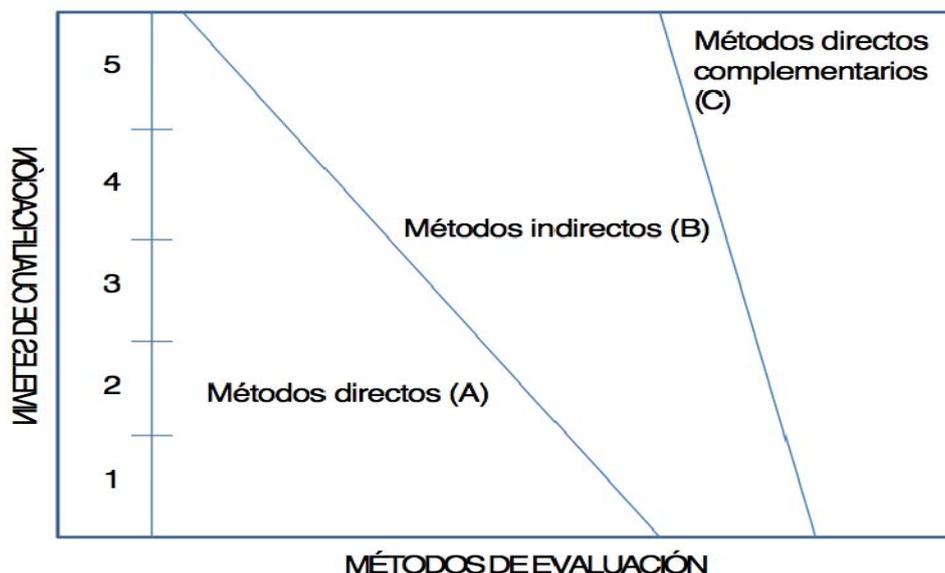
La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.



## 2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
  - Observación en el puesto de trabajo (A).
  - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
  - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
  - Pruebas de habilidades (C).
  - Ejecución de un proyecto (C).
  - Entrevista profesional estructurada (C).
  - Preguntas orales (C).
  - Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

## 2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores.

- Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en la realización de sesiones de animación musical en vivo y en directo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y visuales, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.



- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- d) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- e) Esta Unidad de Competencia es de nivel 2 y sus competencias tienen componentes manuales, cognitivos y actitudinales. Por sus características, y dado que, en este caso, tiene mayor relevancia el componente de destrezas manuales, en función del método de evaluación utilizado, se recomienda que en la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba práctica que tenga como referente las actividades de la situación profesional de evaluación. Esta se planteará sobre un contexto reducido que permita optimizar la observación de competencias, minimizando los medios materiales y el tiempo necesario para su realización, cumpliéndose las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales requeridas.
- f) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona



candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.

- g) Con el fin de optimizar el procedimiento de evaluación, si se generara una prueba profesional, derivada de la SPE, se recomienda considerar las actividades dos (2) y tres (3) como imprescindibles, por su criticidad y cobertura de la profesionalidad. Pudiéndose plantear la ejecución del resto de actividades previstas, de forma parcial.
- h) Para la demostración de la competencia de respuesta a contingencias de la persona candidata, en la SPE se recomienda plantear alguna incidencia relativa a la generación de una situación de estrés basada en la respuesta negativa del público al desarrollo de la sesión.