



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC1398_2: Realizar sesiones de animación visual en vivo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y musicales”

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 UC1398_2: Realizar sesiones de animación visual en vivo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y musicales.

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 sesiones de animación visual en vivo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y musicales, 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 preparando y organizando los materiales y recursos disponibles para asegurar el desarrollo de la sesión de animación visual en vivo, de acuerdo con los objetivos establecidos por la empresa y la programación de la sala y con las características del evento o espectáculo.

- 1.1 El material visual se selecciona entre el disponible del catálogo de la sala atendiendo a criterios tales como estilo de imágenes, ritmo visual, complementariedad con los temas musicales, identificación del público con las visuales, entre otros, y en función de las características establecidas para el desarrollo de la sesión.
- 1.2 La edición de los archivos digitales procedentes del catálogo visual de la sala, de grabación con cámaras de vídeo, de fotografía digital o escaneados, material visual de internet, a utilizar en la sesión en sala, se efectúa siguiendo las indicaciones marcadas en la escaleta y respetando la legislación aplicable en materia de derechos de autor.
- 1.3 Los clips de vídeo seleccionados de entre todo el material visual obtenido, se editan con programas de software específicos, garantizando la continuidad narrativa y perceptiva, con el fin de ajustarse a los estándares de calidad/nivel de información requeridos por los formatos y sistemas de proyección.
- 1.4 Los efectos visuales y las manipulaciones de la imagen determinados con anterioridad, se añaden para la disposición de los clips de vídeo y bucles -"loops"- definitivos de la proyección, guardando todos sus parámetros mediante el software específico para su empleo posterior en la sesión.
- 1.5 El listado de clips de vídeo y bucles -"loops"- se organiza por afinidad de criterios tales como fases de la actuación, estilos, efectos, entre otros, para conseguir una mezcla coherente con las características de la sesión.
- 1.6 Los "clips" de vídeo con los recursos disponibles de luces, música o de cualquier otro tipo se sincronizan a partir del conocimiento de la duración exacta de las piezas musicales y videográficas y de las características de la iluminación de la sala.
- 1.7 El número y características específicas de las salidas al escenario de los figurantes, animadores, presentadores y otros intervinientes, así como el horario, el tiempo empleado por cada salida, el sonido y los efectos de luminotecnía asociados, se concretan con todos los responsables implicados en la sesión, especialmente con el disc-jockey y el técnico de luces.
- 1.8 La escaleta de la sesión de animación visual en vivo se confecciona considerando la planificación temporal de los clips, las proyecciones y los contenidos musicales de la sesión, especialmente cuando una misma persona (vídeo-discjockey) se encarga de la preparación de los materiales y mezcla de visuales y sonido, previendo el espacio para la improvisación.

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



- 2.1 El sistema de cableado de vídeo de la sala se supervisa a partir de la comprobación de sus características de impedancia, longitud y sección, el tipo y características de los conductores, el tipo y características de los conectores tales como RCA, S-Vídeo, VGA, IEEE 1394 "firewire", USB y HDMI, convertidores de Rj45 a VGA o HDMI, y su utilización.
- 2.2 Los parámetros de la imagen se ajustan previamente a la sesión, mediante una prueba de imagen, a fin de evitar distorsiones y saturaciones de señal.
- 2.3 Las señales de vídeo que garantizan la operatividad del sistema se configuran y enrutan a partir de su enrutado a los diferentes equipos de mezcla, de su registro y distribución, de la asignación a los canales de entrada del mezclador de imagen, de la asignación de las salidas del mezclador de imagen y de los equipos de distribución o de monitorización de la señal y de la verificación de la correcta configuración en los equipos de imagen, chequeando los parámetros de calidad y garantizando su óptima reproducción.
- 2.4 El funcionamiento de los proyectores, monitores de vídeo y pantallas de LED, entre otros, se revisa, detectando posibles averías o disfunciones y consignándolas en los partes correspondientes.
- 2.5 El efecto visual deseado se verifica previamente a la sesión, comprobando que no se produzcan interferencias con el plan de luminotecnia, y corrigiendo las posibles distorsiones de contaminación lumínica.
- 2.6 Las incidencias de funcionamiento de las herramientas y software específico se solventan, o se procede a la sustitución del equipamiento, a fin de que estén disponibles para la sesión.
- 2.7 Los posibles problemas técnicos durante la sesión se resuelven mediante la disposición de dos fuentes de vídeo, como mínimo, tales como una cámara de vídeo y ordenador, o un reproductor de DVD y ordenador, conectadas a la mesa de mezcla de vídeo, para asegurar su continuidad.
- 2.8 Las tareas y ciclos de mantenimiento básico de los equipos técnicos de imagen se planifican a partir de las recomendaciones de mantenimiento reflejadas en sus manuales de utilización.
- 2.9 La operatividad y funcionamiento de los equipos técnicos de imagen empleados en las sesiones se asegura mediante la aplicación de protocolos de detección de averías.
- 2.10 El equipo técnico empleado en la representación visual se desconecta al terminar la sesión, dando tiempo a la refrigeración de los proyectores de vídeo.
- 2.11 Los equipos, materiales y accesorios adicionales de imagen empleados en la sesión se almacenan en condiciones de seguridad, garantizando su facilidad de acceso en utilizaciones posteriores.
- 2.12 El registro y notificación de las posibles incidencias técnicas surgidas durante la sesión en los equipos de imagen, 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.



3. Mezclar en vivo los diferentes clips de vídeo y otras fuentes de imagen durante la sesión atendiendo a la máxima complementariedad con la música a fin de satisfacer las expectativas del público y los objetivos de la empresa.

- 3.1 Las imágenes de inicio se eligen adecuándolas a la música que suena y a las características del público, respondiendo a sus expectativas y creando un clima propicio para el desarrollo de la sesión.
- 3.2 La efectividad expresiva deseada de las imágenes se consigue a partir de la mezcla coherente y con sentido del ritmo de las visuales, la localización de los puntos determinantes de la proyección visual, el mapping, warping y renderizado de las imágenes, la adaptación a los requerimientos del directo y el mantenimiento del sincronismo con los cambios de temas, ritmo de la música y luces de la sala.
- 3.3 Las señales visuales que van a intervenir de forma inmediata en la sesión se ajustan en el ordenador a partir de su visionado previo regulando su nivel de entrada y manipulándolas para obtener el efecto requerido.
- 3.4 La calidad de la imagen, reproducida o proyectada, se asegura en todo momento durante la sesión verificando la corrección de la imagen de los monitores y de las salidas de señal en la mesa de mezclas y programas informáticos específicos de interpretación visual, comprobando la adecuación de los parámetros del software utilizado en la sesión (luminancia, crominancia, capas), cotejando la calidad de la imagen proyectada por medios fotográficos, cinematográficos o láser, entre otros, evitando y corrigiendo las desviaciones observadas en el momento que se producen y resolviendo los imprevistos técnicos con prontitud para asegurar la continuidad de la sesión.
- 3.5 La mezcla de la imagen se adecua al resto de elementos sonoros 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.
- 3.6 La complementariedad visual deseada efectuada por varios vídeo-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.
- 3.7 Las proyecciones visuales más adecuadas a cada momento de la sesión se proporcionan a través de la observación sistemática de la respuesta del público, valorando sus reacciones, su comportamiento activo o pasivo y procurando la adaptación a sus gustos y necesidades.
- 3.8 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.
- 3.9 Las situaciones conflictivas producidas en la sala se resuelven deteniendo las proyecciones visuales y procediendo según los protocolos del local.



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 **UC1398_2: Realizar sesiones de animación visual en vivo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y musicales**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Procesos técnicos de imagen para sesiones de vídeo-jockey o animación visual en vivo.

- Aplicación, funciones y operación de los sistemas de captación, registro y reproducción de imagen fija: cámaras fotográficas, escáneres y pantallas de proyección.
- Aplicación, funciones y operación de los sistemas de captación, registro y reproducción de imagen móvil: cámaras de vídeo, magnetoscopios, camascopios, reproductores de DVD y otros.
- Utilización de los códigos de tiempo en la construcción de clips de vídeo: LTC y VITC.
- Características funcionales y operativas de los equipos de edición y tratamiento de imagen fija y móvil mediante aplicaciones informáticas.
- Generación de efectos digitales.
- Características técnicas y funcionales de los mezcladores de vídeo y sus accesorios: "switcher", "splitter" y otros.
- Sistemas para la realización de la animación visual integrando simultáneamente los contenidos musicales: tecnología y software y hardware específicos.
- Aplicación, funciones y operación de los sistemas de proyección de imágenes: proyectores, videoproyectores, monitores de vídeo, pantallas de LED, láser, videomapping, progresiones circulares, cúpulas dinámicas, y otros.
- Tarjetas digitalizadoras de vídeo.
- Utilización y características del cableado según su impedancia, longitud y sección.
- Utilización y características de los conectores: RCA, mini-DIN S-Vídeo, VGA, IEEE 1394 "firewire", USB, HDMI y otros.
- Seguridad y prevención de riesgos laborales y ambientales.

2. Preparación de los equipos de imagen para sesiones de animación visual en vivo.

- Montaje de instalaciones de imagen para sesiones de animación visual en vivo a partir de la interpretación de diagramas de bloques de configuraciones técnicas.
- Configuración y enrutado de los equipos de una cadena completa de imagen.
- Chequeo y verificación de la cadena de imagen para sesiones de animación visual en vivo.
- Técnicas de ajuste y tratamiento de la señal para su reproducción, proyección y visualización: resolución de interferencias entre la imagen proyectada y los efectos de luminotecnia.



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

3. Preparación de material visual para sesiones de animación visual en vivo.

- Técnicas de captación, importación y exportación de imagen.
- Aplicación de recursos expresivos: efectos visuales, transiciones, manipulación de imagen fija y móvil, mezclas intermedias y montaje y combinación de imágenes, entre otros.
- Construcción de listados de clips de vídeo destinados a la mezcla: criterios de organización.
- Construcción de escaletas en sesiones de animación visual en vivo: tipos, recursos gráficos, "timing" e identificación de puntos clave de la sesión.
- Procesos de trabajo con archivos digitales de vídeo según sus características: formato de trabajo, resolución, profundidad de color, tamaño, compresión, calidad, "codecs", pixelado, capas de imagen y ordenación, entre otros.
- Operación de aplicaciones informáticas para la captación, creación de imagen sintética, animación, edición, tratamiento, efectos y mezcla de imágenes.
- Técnicas de creación, edición y volcado de clips de vídeo: formatos y soportes de salida.
- Técnicas de edición de continuidad de clips.
- Técnicas de preparación de visuales en sesiones de animación visual en vivo: grabaciones planificadas, grabaciones no planificadas y utilización de material preexistente.

4. Mezcla de imágenes en sesiones de animación visual en vivo.

- Procesos de ajuste y tratamiento de la señal en los mezcladores de imagen.
- Técnicas de mezcla, montaje y composición de capas visuales.
- Técnicas de mezcla en vivo o en tiempo real: "Scratch visual".
- Técnicas de combinación de imágenes complementarias con el sonido, efectos de iluminación y otros elementos escénicos: localización de los puntos clave de la proyección visual.
- Técnicas de sincronización con señal de audio mediante MIDI clock, TAP y otros.
- Procedimientos de ajuste del nivel de entrada de las señales de imagen.
- Control de la calidad de la imagen reproducida o proyectada.

5. Técnicas de conducción de sesiones de animación visual en vivo.

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

- Demostrar interés y preocupación por atender satisfactoriamente las necesidades de los clientes.
- Comunicarse eficazmente con las personas adecuadas en cada momento, respetando los canales establecidos en la organización.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Adaptarse a la organización, a sus cambios organizativos y tecnológicos así como a situaciones o contextos nuevos.
- Interpretar y ejecutar instrucciones de trabajo.
- Trasmistir información con claridad, de manera ordenada, estructura, clara y precisa respetando los canales establecidos en 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 “UC1398_2: Realizar sesiones de animación visual en vivo integrando elementos luminotécnicos, escénicos y musicales”, 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 visual en vivo

con un catálogo musical preparado, durante un periodo mínimo de 15 minutos. Se desarrollará en un local cerrado de pública concurrencia de aforo limitado y estará caracterizada, además, por los planos de la sala o el plan de escena, plano de escenografía, el guion técnico, la escaleta y el programa del evento. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Elaborar la escaleta o listado con la secuencia de imágenes.
2. Ajustar los equipos de captación, reproducción, mezcla y proyección de video.
3. Mezclar con la aplicación de efectos diversas fuentes de video (dos o tres) con múltiples destinos en su proyección.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipamientos, ayudas técnicas y medios necesarios, para el desarrollo de esta situación profesional de evaluación, tales como:
 - Equipo informático para edición, mezcla y reproducción de vídeo e imagen fija.
 - Tarjeta gráfica externa con dos salidas y múltiples entradas.
 - Software de edición de video.
 - Software de mezcla para Vj (Modul8 o Resolume).
 - Controladora MIDI para mezcla de video.
 - Monitores de video para previsualización.
 - Proyectors o pantallas LED para la reproducción de la sesión.
 - Monitores de audio para la pre-escucha de la sesión musical.
 - Cámara de video con salida Firewire o S-Video.(MINI o HMDI)
 - Reproductores de video, analógicos o digitales (DVD. Software y hardware específico)
 - Información requerida como: Sesión musical. Manuales técnicos de sistemas y equipos. Plan de trabajo. Planos de locales y espacios escénicos. Croquis o esquemas de la instalación de los equipos. Diagrama de bloques del sistema de video. Normativa de prevención de riesgos laborales y ambientales.
- 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 valorará la competencia de respuesta a las contingencias del candidato o candidata, para ello se planteará alguna situación imprevista que sea relevante durante el proceso, relativa a la aparición de algún defecto intencionado en la configuración del sistema de proyección de video.

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:

<i>Criterios de mérito</i>	<i>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</i>
<i>Rigor en la elaboración de la escaleta o listado con la secuencia de imágenes.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Importación de los clips de video e imágenes en un software de animación visual.- Sincronización de las distintas fuentes y la sesión musical.- Concreción de duración y efectos de los bucles.- Concreción del número, características, horario, tiempo, sonido y efectos de luminotecnia y visuales asociados a cada salida al escenario de los intervinientes. <p><i>El umbral de desempeño competente esta explicitado en la escala A.</i></p>
<i>Precisión en la conexión de los equipos de captación, reproducción, mezcla y proyección de video.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Conexión del mezclador y/o controlador de video con el sistema informático.- Conexión de la salida mezcla de vídeo del mezclador y/o controlador al proyector y pantallas LED.- Conexión de monitorado de audio y video para pre-escuchas y previsualizaciones.- Conexión de la cámara de video con el mezclador o sistema informático. <p><i>El umbral de desempeño competente requiere el cumplimiento total de este criterio.</i></p>
<i>Exactitud en el ajuste de los equipos de captación, reproducción, mezcla y proyección de video.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Configuración y enrutado de la salida máster del software de mezcla de video a los parámetros de proyección a emplear en la sesión.- Ajuste de enfoque y cobertura del proyector sobre una zona de proyección delimitada.- Ajuste y comprobación de la luminosidad y colorimetría de la señal mezcla según condiciones de iluminación y dispositivo proyector (uso de patrón de barras de video).- Ajuste de encuadre, ganancia, iris, shutter (velocidad de exploración) y enfoque de la cámara para integrar la imagen directo en la mezcla.

	<ul style="list-style-type: none"> - Ajuste de resolución de video en la grabación de la cámara. - Sincronización de imágenes con la señal de salida de audio general por MIDI clock, o sistema TAP. - Comprobación de la señal de entrada en mezcla de los sistemas de reproducción analógicos o digitales. <p><i>El umbral de desempeño competente esta explicitado en la escala B.</i></p>
<p><i>Precisión en la mezcla de diversas fuentes de video con múltiples destinos en su proyección y con la aplicación de efectos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mezcla con transiciones de una secuencia de bucles de videos (según escaleta) con dos fuentes y origen en el sistema informático y en sincronía con la sesión musical. - Mezcla de la imagen captada en vivo por la cámara (en sincronía con la sesión musical). - Mezcla de una fuente externa de video (en sincronía con la sesión musical y utilizando los sistemas de reproducción analógicos o digitales). - Aplicación de efectos a los bucles de video. - Empleo de la proyección en pantalla doble, mezclando dos secuencias de bucles de video simultáneas con destinos en distintas pantallas o proyectores. <p><i>El umbral de desempeño competente esta explicitado en la escala C.</i></p>
<p><i>Cumplimiento de normativa aplicable sobre seguridad, PRL y protección medioambiental.</i></p>	<p><i>El umbral de desempeño competente requiere el cumplimiento total de este criterio.</i></p>

Escala A

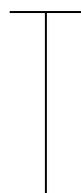
4	<p><i>Importa los clips de video e imágenes en un software de animación visual. Sincroniza las distintas fuentes y la sesión musical. Concreta la duración y efectos de los bucles. Concreta el número, características, horario, tiempo y efectos de luminotecnia y visuales asociados a cada salida al escenario de los intervinientes.</i></p>
3	<p><i>Importa los clips de video e imágenes en un software de animación visual. Sincroniza las distintas fuentes y la sesión musical. Concreta la duración y efectos de los bucles. No concreta el número, características, horario, tiempo y efectos de luminotecnia y visuales asociados a cada salida al escenario de los intervinientes.</i></p>
2	<p><i>Importa los clips de video e imágenes en un software de animación visual. Sincroniza las distintas fuentes y la sesión musical. No concreta la duración y efectos de los bucles. No concreta el número, características, horario, tiempo y efectos de luminotecnia y visuales asociados a cada salida al escenario de los intervinientes.</i></p>
1	<p><i>Importa los clips de video e imágenes en un software de animación visual. No sincroniza las distintas fuentes y la sesión musical. No concreta la duración y efectos de los bucles. No concreta el número, características, horario, tiempo y efectos de luminotecnia y visuales asociados a cada salida al</i></p>

 escenario de los intervinientes.

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el nivel 3 de la escala.

Escala B

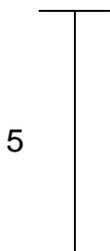
5	<p><i>Configura y enruta la salida máster del software de mezcla de video según los parámetros de proyección a emplear en la sesión. Ajusta el enfoque y cobertura del proyector sobre una zona de proyección delimitada. Ajusta y comprueba la luminosidad y colorimetría de la señal mezcla según condiciones de iluminación y dispositivo proyector (usa el patrón de barras de video). Ajusta el encuadre, ganancia, iris, shutter (velocidad de exploración) y enfoque de la cámara para integrar la imagen directo en la mezcla. Ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara. Sincroniza las imágenes con la señal de salida de audio. Comprueba la señal de entrada en mezcla de los sistemas de reproducción. Conexiona los periféricos de video(capturadoras, kinect, cámaras de infrarrojos, sensores).</i></p>
4	<p><i>Configura y enruta la salida máster del software de mezcla de video según los parámetros de proyección a emplear en la sesión. Ajusta el enfoque y cobertura del proyector sobre una zona de proyección delimitada. Ajusta y comprueba la luminosidad y colorimetría de la señal mezcla según condiciones de iluminación y dispositivo proyector (usa el patrón de barras de video). Ajusta el encuadre, ganancia, iris, shutter (velocidad de exploración) y enfoque de la cámara para integrar la imagen directo en la mezcla. Ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara. Sincroniza las imágenes con la señal de salida de audio. Comprueba la señal de entrada en mezcla de los sistemas de reproducción. No conecta los periféricos de video (capturadoras, kinect, cámaras de infrarrojos, sensores).</i></p>
3	<p><i>Configura y enruta la salida máster del software de mezcla de video según los parámetros de proyección a emplear en la sesión. Ajusta el enfoque y cobertura del proyector sobre una zona de proyección delimitada. Ajusta y comprueba la luminosidad y colorimetría de la señal mezcla según condiciones de iluminación y dispositivo proyector (usa el patrón de barras de video). Ajusta el encuadre, ganancia, iris, shutter (velocidad de exploración) y enfoque de la cámara para integrar la imagen directo en la mezcla. Ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara. Sincroniza las imágenes con la señal de salida de audio. No comprueba la señal de entrada en mezcla de los sistemas de reproducción. No conecta los periféricos de video (capturadoras, kinect, cámaras de infrarrojos, sensores).</i></p>
2	<p><i>Configura y enruta la salida máster del software de mezcla de video según los parámetros de proyección a emplear en la sesión. Ajusta el enfoque y cobertura del proyector sobre una zona de proyección delimitada. Ajusta y comprueba la luminosidad y colorimetría de la señal mezcla según condiciones de iluminación y dispositivo proyector (usa el patrón de barras de video). No ajusta el encuadre, ganancia, iris, shutter (velocidad de exploración) y enfoque de la cámara para integrar la imagen directo en la mezcla. No ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara. No sincroniza las imágenes con la señal de salida de audio. No comprueba la señal de entrada en mezcla de los sistemas de reproducción. No conecta los periféricos de video(capturadoras, kinect, cámaras de infrarrojos, sensores).</i></p>
1	<p><i>Configura y enruta la salida máster del software de mezcla de video según los parámetros de proyección a emplear en la sesión. No ajusta el enfoque y cobertura del proyector sobre una zona de proyección delimitada. No ajusta y comprueba la luminosidad y colorimetría de la señal mezcla</i></p>



según condiciones de iluminación y dispositivo proyector (usa el patrón de barras de video). No ajusta el encuadre, ganancia, iris, shutter (velocidad de exploración) y enfoque de la cámara para integrar la imagen directo en la mezcla. No ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara. No sincroniza las imágenes con la señal de salida de audio. No comprueba la señal de entrada en mezcla de los sistemas de reproducción. No conecta los periféricos de video (capturadoras, kinect, cámaras de infrarrojos, sensores).

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el nivel 3 de la escala.

Escala C



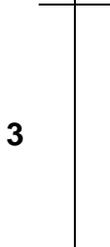
5

Mezcla con transiciones una secuencia de bucles de videos (según escaleta) con dos fuentes y origen en el sistema informático y en sincronía con la sesión musical. Mezcla la imagen captada en vivo por la cámara (en sincronía con la sesión musical). Aplica efectos a los bucles de video (pattern, key, transform, etc.). Emplea la proyección en pantalla doble, mezclando dos secuencias de bucles de video simultáneas con destinos en distintas pantallas o proyectores. Mezcla una fuente externa de video (en sincronía con la sesión musical). Ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara y salida de video.



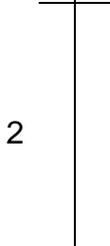
4

Mezcla con transiciones una secuencia de bucles de videos (según escaleta) con dos fuentes y origen en el sistema informático y en sincronía con la sesión musical. Mezcla la imagen captada en vivo por la cámara (en sincronía con la sesión musical). Aplica efectos a los bucles de video (pattern, key, transform, etc.). Emplea la proyección en pantalla doble, mezclando dos secuencias de bucles de video simultáneas con destinos en distintas pantallas o proyectores. Mezcla una fuente externa de video (en sincronía con la sesión musical). No ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara y salida de video.



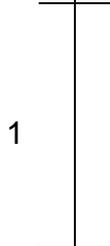
3

Mezcla con transiciones una secuencia de bucles de videos (según escaleta) con dos fuentes y origen en el sistema informático y en sincronía con la sesión musical. Mezcla la imagen captada en vivo por la cámara (en sincronía con la sesión musical). Aplica efectos a los bucles de video (pattern, key, transform, etc.). Emplea la proyección en pantalla doble, mezclando dos secuencias de bucles de video simultáneas con destinos en distintas pantallas o proyectores. No mezcla una fuente externa de video (en sincronía con la sesión musical). No ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara y salida de video.



2

Mezcla con transiciones una secuencia de bucles de videos (según escaleta) con dos fuentes y origen en el sistema informático y en sincronía con la sesión musical. Mezcla la imagen captada en vivo por la cámara (en sincronía con la sesión musical). No aplica efectos a los bucles de video (pattern, key, transform, etc.). No emplea la proyección en pantalla doble, mezclando dos secuencias de bucles de video simultáneas con destinos en distintas pantallas o proyectores. No mezcla una fuente externa de video (en sincronía con la sesión musical) y utilizando los sistemas de reproducción. No ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara y salida de video.



1

Mezcla con transiciones una secuencia de bucles de videos (según escaleta) con dos fuentes y origen en el sistema informático y en sincronía con la sesión musical. No mezcla la imagen captada en vivo por la cámara (en sincronía con la sesión musical). No aplica efectos a los bucles de video (pattern, key, transform, etc.). No emplea la proyección en pantalla doble, mezclando dos secuencias de bucles de video simultáneas con destinos en distintas pantallas o proyectores. No mezcla una fuente externa de video (en sincronía con la sesión musical) y utilizando los sistemas de reproducción. No ajusta la resolución de video en la grabación de la cámara y salida de video.



Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 de la escala.

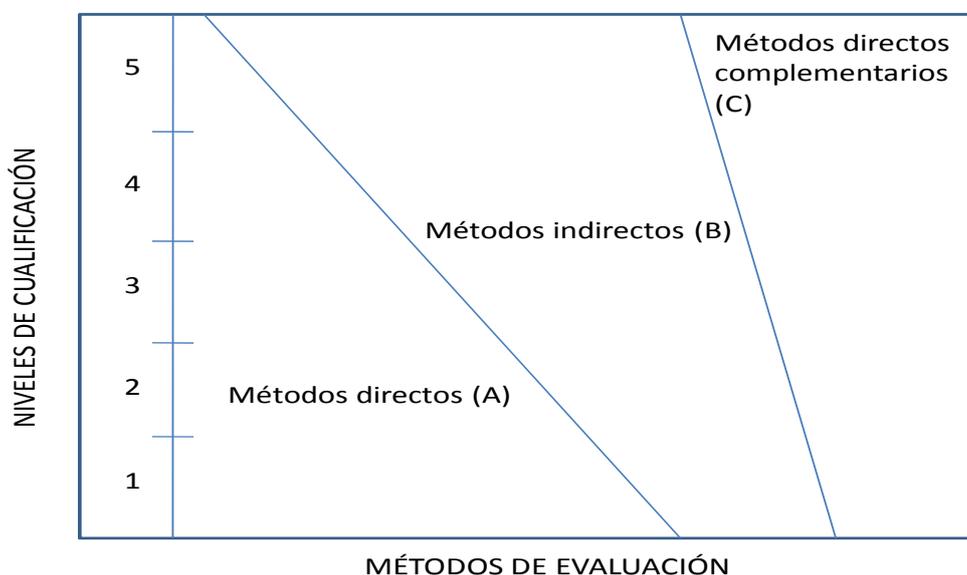
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

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 visual en vivo 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) Para el desarrollo de esta SPE se sugiere que la persona candidata:
- ajuste la resolución de las imágenes seleccionadas según resolución de proyección, con la utilización de un software de edición de imágenes
 - ajuste la sincronización de las fuentes visuales según “BPM” de la sesión musical utilizada
- h) Con el fin de optimizar el procedimiento de evaluación, si se generara una prueba profesional, derivada de la SPE se recomienda considerar las actividades uno (1) 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.
- i) Para la demostración de la competencia de respuesta a contingencias de la persona candidata, se recomienda plantear alguna incidencia o situación imprevista relativa a:
- La aparición de algún defecto intencionado en la configuración del sistema de proyección de video para que el aspirante lo detecte y le busque solución. Igual en condiciones adicionales, elegir sólo un lugar de ubicación.