



GUÍA DE EVIDENCIAS DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC2806_3: Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo”

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE
PROYECTOS Y CONTROL DE SISTEMAS DE VÍDEO PARA
ESPECTÁCULOS EN VIVO**

Código: IMS834_3

NIVEL: 3



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 UC2806_3: Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo.

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 programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo, 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. Configurar la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos visuales basados en una propuesta artística de proyección, previa selección del mismo, verificando que los sistemas "hardware" se encuentran en condiciones de uso.

- 1.1 El "software" para reproducir el contenido se configura, consensuando la parametrización con el equipo de diseño de los contenidos de vídeo y teniendo en cuenta, entre otros: - Número de superficies sobre las que proyectar o dimensiones de las pantallas LED. - Capacidad del "hardware" ("mediaservers") para reproducir de manera fluida los contenidos facilitados. - Uso de Virtual Production y Realidad Aumentada.
- 1.2 Los contenidos se comprueban, garantizando que han sido procesados con el códec recomendado por el "software" de ejecución, convirtiéndolos a ese códec en caso contrario.
- 1.3 La conexión de la CPU maestra de programación y los servidores de contenidos se comprueba, verificando la comunicación, interconectándolas en su caso y configurando las conexiones de red de datos.
- 1.4 El color y contraste de los proyectores se comprueba, calibrándolo en su caso para que coincida con el del contenido y se reproduzca con fidelidad.
- 1.5 La conexión de las capturadoras de cámaras en vivo y gestión de la latencia de la cámara se comprueba, verificando su funcionalidad, procediendo a conectarlas en su caso mediante cableado o por transmisores inalámbricos, configurando esas entradas en el "software" de ejecución de contenidos.
- 1.6 Las entradas interactivas tales como MIDI y OSC, entre otras, se verifican comprobando que la interactividad se produce al activar el sensor correspondiente.
- 1.7 El "trackeo" de cámaras con los sensores para proyectos de Virtual Production y realidad aumentada se comprueba, recalibrando en su caso con las coordenadas reales del espacio para que haya coherencia.

2. Programar la secuencia y efectos de ejecución en directo, configurándola en el "software" de gestión de contenidos y verificando su funcionalidad, para dar servicio a eventos en función de sus peculiaridades.

- 2.1 Las superficies de contenidos se crean, configurándolas en el "software", teniendo en cuenta la resolución de los proyectores y/o de las pantallas LED y el contenido facilitado por el equipo de creación de contenidos.
- 2.2 El solapamiento de los proyectores o Blending se ajusta, comprobando la nitidez del contenido.
- 2.3 El "warping" de la malla de la superficie en el caso de propuestas de "projection mapping" se ajusta, garantizando que la plantilla de ajuste coincida con la geometría de la superficie.
- 2.4 La secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución se programa, configurando el orden en el "software" de gestión de contenidos, atendiendo a la escaleta proporcionada para el desarrollo del



- espectáculo, usando visualizadores/simuladores 3d, realizando los ajustes finales que se requieran.
- 2.5 Los fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para la Virtual Production y la realidad aumentada, se programan, usando las facilidades que aportan los "software" de ejecución de contenidos.
 - 2.6 Los efectos se identifican, etiquetándolos, usando la nomenclatura consensuada con los creadores de contenido y con regiduría de la propuesta.
 - 2.7 La conexión de las redes MIDI, OSC o Ethernet con las mesas de Iluminación y Sonido para la ejecución de los contenidos se verifica, procediendo en su caso a enlazarlas y configurarlas.
 - 2.8 La interactividad y la fluidez de la composición en tiempo real se comprueba, lanzando la secuencia y verificando que los contenidos se reproducen sin interrupciones ni saltos en el tiempo y/o ante los eventos programados que los disparan.

3. Probar el sistema de vídeo del espectáculo durante los ensayos para la ejecución de la función, modificando el dossier técnico como documento base para la reproducción del montaje.

- 3.1 El sistema de vídeo, imágenes, efectos puntuales y zonas de proyección y la secuencia del espectáculo se prueba durante los ensayos, siguiendo el orden indicado en el proyecto artístico.
- 3.2 Las modificaciones surgidas de las pruebas en ensayos se recogen, utilizando simbologías normalizadas, realizando un croquis sobre un plano de la escena del área de proyección, utilizando en su caso herramientas informáticas de simulación, haciendo observaciones escritas en el guion o escaleta en el que se anotan los "pies" y demás observaciones técnicas, incorporando los nuevos contenidos revisados a la secuencia.
- 3.3 La secuenciación, o "time line" del sistema de vídeo durante la ejecución del espectáculo se almacena, salvaguardando los archivos utilizados en los ensayos y generados con los programas informáticos dedicados, a fin de documentar el proceso.

4. Ejecutar la secuencia y entradas de contenidos, siguiendo órdenes de regiduría y/o siguiendo una secuencia programada para implementar en vivo un proyecto de proyección de vídeo.

- 4.1 El sistema se comprueba con anterioridad al espectáculo, verificando cada subsistema, tal como la comunicación con iluminación y Sonido por MIDI, OSC, Ethernet o la sincronización SMPTE, entre otros, de manera que se consiga realizar una prueba integral.
- 4.2 El "BackUp" y "Switch" de señales se comprueba, verificando la reproducción del contenido de manera íntegra.
- 4.3 La secuencia se ejecuta en vivo siguiendo órdenes de regiduría o bien mediante ejecución automatizada y/o control remoto, teniendo en cuenta los croquis y observaciones o "pies" del guion o escaleta.

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 **UC2806_3: Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. *Configuración de instalaciones de vídeo en directo*

- "Software" para reproducción de contenidos. Requisitos y posibilidades.
- Tipos de códec para proceso de vídeo. Conversión de formatos.
- Conexión de la CPU maestra de programación y los servidores de contenidos.
- Calibrado de color y contraste de proyectores.
- Tecnologías interactivas. Virtual Production y/o Realidad Aumentada. Conexión y configuración de capturadoras de cámaras en vivo. "Trackeo" de sensores. Gestión de la latencia de la cámara. Recalibrado de coordenadas.
- Interacción con otros subsistemas. MIDI y OSC, entre otros.

2. *Programación del "Software" de gestión de contenidos de vídeo en directo*

- "Software" de gestión de contenidos. Facilidades y utilidades creativas.
- Creación de superficies de contenidos.
- Solapamiento de los proyectores o Blending. Ajuste y comprobación.
- "Projection mapping". Ajustes del "warping" de malla de superficie.
- Programación de la secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución. Visualizadores/simuladores 3d. Ajustes finales.
- Fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para Virtual Production y realidad aumentada.

3. *Prueba y ejecución de un espectáculo de vídeo en vivo*

- Interpretación del proyecto artístico. Orden de ejecución y elementos que intervienen.
- Pruebas y ensayos.
- Modificación del proyecto. Simbologías normalizadas. Croquis sobre plano de la escena del área de proyección. Herramientas informáticas de simulación. Observaciones para la ejecución en base al guion o escaleta: "pies" y observaciones técnicas.
- Formatos y mecanismos de salvaguarda de una secuenciación, o "time line" del sistema de vídeo.
- Ejecución siguiendo órdenes de regiduría y ejecución programada. Lanzamientos "in situ" o en remoto.

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:

- Finalizar el trabajo atendiendo a criterios de idoneidad, rapidez, economía y eficacia.
- Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo.
- Comunicarse eficazmente con las personas adecuadas en cada momento.
- Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias.
- Mostrar una actitud de respeto hacia los compañeros, procedimientos y normas de la empresa.
- Cumplir las medidas que favorezcan el principio de igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres.

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 “UC2806_3: Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo”, 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 programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo, cumpliendo la normativa relativa a la protección medioambiental, planificando la actividad preventiva y aplicando estándares de calidad. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Configurar la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos.
2. Realizar pruebas en el sistema de video.
3. Programar y ejecutar la secuencia y entrada de contenidos.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de equipamientos, productos específicos y ayudas técnicas requeridas por la situación profesional de evaluación.
- Se comprobará la capacidad del candidato o candidata en respuesta a contingencias.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

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

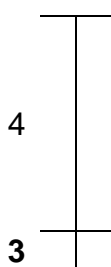
Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

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

Criterios de mérito	Indicadores de desempeño competente
<i>Eficacia en la configuración de la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Configuración del software para reproducir el contenido.- Comprobación de los contenidos.- Comprobación de la conexión de la CPU y de los servidores.- Comprobación de la conexión de las capturadoras de cámaras en vivo y gestión de la latencia de la cámara.- Comprobación del "trackeo" de cámaras con los sensores para proyectos de Virtual Production y realidad aumentada. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A</i></p>

<p><i>Exactitud en la realización de pruebas en el sistema de vídeo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Realización de pruebas del sistema de vídeo, imágenes, efectos puntuales y zonas de proyección y la secuencia del espectáculo- Almacenamiento de la secuenciación, o "time line" del sistema de vídeo durante la ejecución del espectáculo. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B</i></p>
<p><i>Rigor en la programación y ejecución de la secuencia y entrada de contenidos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Creación de las superficies de contenidos.- Ajuste del solapamiento de los proyectores o Blending.- Ajuste del "warping" de la malla de la superficie en el caso de propuestas de "projection mapping".- Programación de la secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución.- Programación de los fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para la Virtual Production y la realidad aumentada.- Identificación de los efectos.- Verificación de las conexiones.- Comprobación de la interactividad y la fluidez de la composición en tiempo real.- Comprobación del BackUp y Switch de señales. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C</i></p>
<p><i>Cumplimiento del tiempo asignado, considerando el que emplearía un o una profesional competente.</i></p>	
<p><i>El desempeño competente requiere el cumplimiento, en todos los criterios de mérito, de la normativa aplicable en materia de prevención de riesgos laborales, protección medioambiental</i></p>	

Escala A



Para configurar la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos, configura el software para reproducir el contenido. Comprueba los contenidos. Comprueba la conexión de la CPU y de los servidores. Comprueba la conexión de las capturadoras de cámaras en vivo y gestiona la latencia de la cámara. Comprueba el "trackeo" de cámaras con los sensores para proyectos de Virtual Production y realidad aumentada.

	<p>Para configurar la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos, configura el software para reproducir el contenido. Comprueba los contenidos. Comprueba la conexión de la CPU y de los servidores. Comprueba la conexión de las capturadoras de cámaras en vivo y gestiona la latencia de la cámara. Comprueba el "trackeo" de cámaras con los sensores para proyectos de Virtual Production y realidad aumentada, pero comete ligeras irregularidades que no alteran el resultado final.</p>
2	<p><i>Para configurar la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos, configura el software para reproducir el contenido. Comprueba los contenidos. Comprueba la conexión de la CPU y de los servidores. Comprueba la conexión de las capturadoras de cámaras en vivo y gestiona la latencia de la cámara. Comprueba el "trackeo" de cámaras con los sensores para proyectos de Virtual Production y realidad aumentada, pero comete amplias irregularidades que alteran el resultado final.</i></p>
1	<p><i>No configura la instalación para la ejecución del "software" de reproducción de contenidos.</i></p>

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

Escala B

4	<p><i>Para realizar pruebas en el sistema de video, realiza pruebas del sistema de vídeo, imágenes, efectos puntuales y zonas de proyección y la secuencia del espectáculo. Almacena la secuenciación, o "time line" del sistema de video durante la ejecución del espectáculo.</i></p>
3	<p>Para realizar pruebas en el sistema de video, realiza pruebas del sistema de vídeo, imágenes, efectos puntuales y zonas de proyección y la secuencia del espectáculo. Almacena la secuenciación, o "time line" del sistema de vídeo durante la ejecución del espectáculo, pero comete ligeras irregularidades que no alteran el resultado final.</p>
2	<p><i>Para realizar pruebas en el sistema de video, realiza pruebas del sistema de vídeo, imágenes, efectos puntuales y zonas de proyección y la secuencia del espectáculo. Almacena la secuenciación, o "time line" del sistema de video durante la ejecución del espectáculo, pero comete amplias irregularidades que alteran el resultado final.</i></p>
1	<p><i>No realiza pruebas en el sistema de video,.</i></p>

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

Escala C

4	
---	--

	<p><i>Para programar y ejecutar la secuencia y entrada de contenidos, crea las superficies de contenidos. Ajusta el solapamiento de los proyectores o Blending. Ajusta el "warping" de la malla de la superficie en el caso de propuestas de "projection mapping". Programa la secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución. Programa los fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para la Virtual Production y la realidad aumentada. Identifica los efectos. Verifica las conexiones. Comprueba la interactividad y la fluidez de la composición en tiempo real. Comprueba el BackUp y Switch de señales.</i></p>
3	<p>Para programar y ejecutar la secuencia y entrada de contenidos, crea las superficies de contenidos. Ajusta el solapamiento de los proyectores o Blending. Ajusta el "warping" de la malla de la superficie en el caso de propuestas de "projection mapping". Programa la secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución. Programa los fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para la Virtual Production y la realidad aumentada. Identifica los efectos. Verifica las conexiones. Comprueba la interactividad y la fluidez de la composición en tiempo real. Comprueba el BackUp y Switch de señales, pero comete ligeras irregularidades que no alteran el resultado final.</p>
2	<p><i>Para programar y ejecutar la secuencia y entrada de contenidos, crea las superficies de contenidos. Ajusta el solapamiento de los proyectores o Blending. Ajusta el "warping" de la malla de la superficie en el caso de propuestas de "projection mapping". Programa la secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución. Programa los fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para la Virtual Production y la realidad aumentada. Identifica los efectos. Verifica las conexiones. Comprueba la interactividad y la fluidez de la composición en tiempo real. Comprueba el BackUp y Switch de señales, pero comete amplias irregularidades que alteran el resultado final.</i></p>
1	<p><i>No programa ni ejecuta la secuencia y entrada de contenidos.</i></p>

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.

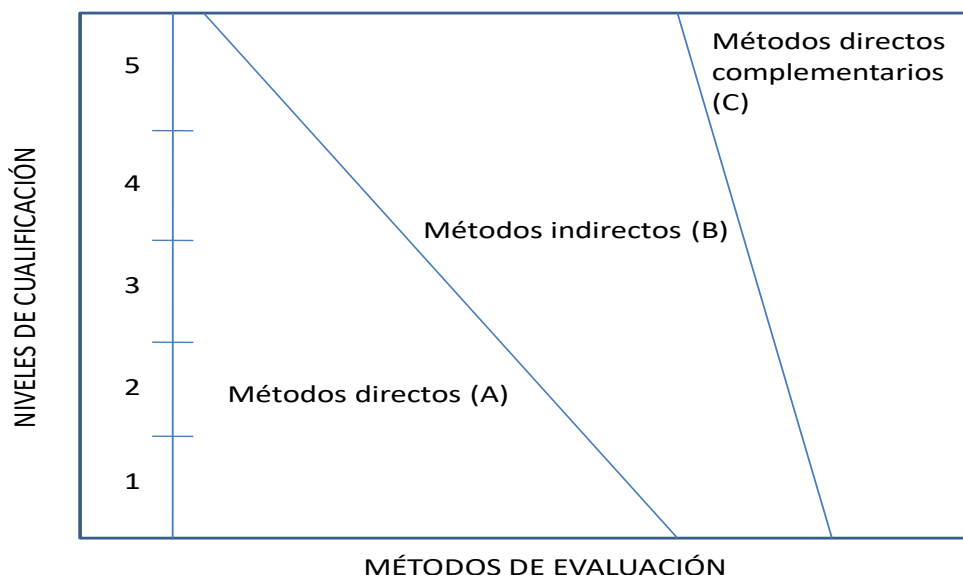
2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

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 una persona candidata a la que se le aprecien dificultades de expresión escrita, ya sea por razones basadas en el desarrollo de las competencias básicas o factores de integración cultural, entre otras. 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.

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación formal y no tenga experiencia en el proceso de Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo, 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) 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.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un o una profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) 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.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel "3" y sus competencias tienen componentes psicomotores, cognitivos y actitudinales. Por sus características, y dado que, en este caso, tiene mayor relevancia el componente de destrezas psicomotrices, 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 prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales requeridas.

- g) 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.