



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC1411_3: Realizar la postproducción de proyectos de sonido”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC1411_3: Realizar la postproducción de proyectos de sonido”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:



INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Preparar los materiales a editar y los equipos de edición, para asegurar el desarrollo de la postproducción del proyecto de sonido, optimizando su desarrollo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Los equipos de edición digital a emplear se configuran considerando: el tipo de proyecto, estereofónico o multicanal, la frecuencia de muestreo y bits de cuantificación del proyecto, las previsiones acerca de la magnitud del proyecto, el número, tipo y ordenación de las pistas a utilizar, la velocidad de 24 ó 25 fotogramas por segundo, la capacidad de almacenamiento en formato informático, la cantidad y el tipo de material magnético, los consumibles, los protocolos para la gestión de las copias de seguridad, el sistema de intercambio entre plataformas de grabación (OMF, AAF) y el formato en la ingesta de audio digital.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Los documentos sonoros procedentes de librería musical, librería de efectos y efectos sala, entre otros, se seleccionan para la postproducción de sonido a partir de la lectura del guion del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Los efectos sala no disponibles en librerías se graban aplicando diferentes técnicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Los materiales sonoros se vuelcan al sistema de trabajo identificándolos, valorando su calidad y mejorando, si es posible, los elementos de sonido deficientes susceptibles de ser corregidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Los materiales sonoros que intervendrán en el proyecto se clasifican según los diferentes formatos y temática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



1: Preparar los materiales a editar y los equipos de edición, para asegurar el desarrollo de la postproducción del proyecto de sonido, optimizando su desarrollo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: El sistema operativo y procesamiento informático empleados en el proyecto de sonido se optimizan liberando espacio, mediante la eliminación de programas y archivos innecesarios, así como manteniendo y testeando con aplicaciones informáticas los sistemas de almacenamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Los soportes físicos empleados en los procesos de montaje y postproducción se reciclan para ser aprovechados en usos posteriores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Montar y editar las bandas sonoras de producciones de cine, vídeo, televisión, radio, producciones discográficas y multimedia para la posterior mezcla final, controlando la calidad del proceso.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: La banda de sonido directo se sincroniza con la imagen con la ayuda de las partes de grabación, códigos de tiempos, EDL o, en el caso de programas de radio, ordenando la banda sonora secuencialmente según la narración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: La calidad de la banda de sonido se controla, a partir de su sincronización con la imagen, considerando el ritmo y la continuidad narrativa sonora, editando los elementos sonoros técnicamente deficientes que sean susceptibles de ser corregidos, agregando los elementos sonoros regrabados al proyecto de edición e informando al equipo de realización y de producción de los elementos sonoros deficientes que deben ser grabados de nuevo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Los diálogos registrados en estudio se incorporan de acuerdo a los objetivos previstos, editándolos y resincronizándolos en el proyecto de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: La selección, incorporación, sincronización y edición de los elementos que conformarán la banda sonora de música y efectos, tales como efectos sala, ambientes, efectos especiales y música, entre otros, se efectúa de acuerdo a los objetivos del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: La programación/sincronización de las fuentes y los elementos externos de secuenciación musical, tales como notación, control de "loops", generadores de ritmo, sintetizadores externos y arpegiadores, entre otros, necesarios para el proyecto, se efectúa, editando las secuencias musicales, e incorporándolas al proyecto de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Montar y editar las bandas sonoras de producciones de cine, vídeo, televisión, radio, producciones discográficas y multimedia para la posterior mezcla final, controlando la calidad del proceso.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.6: Las decisiones adoptadas en el proceso de montaje y edición de la banda sonora se recogen en los documentos pertinentes para dejar constancia de las mismas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Efectuar la mezcla, masterización y los procesos finales de entrega de bandas sonoras definitivas en proyectos de sonido, cumpliendo las especificaciones técnicas precisas para usos posteriores.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: La mezcla final de todas las bandas sonoras procedentes del proceso de montaje y edición, se efectúa de acuerdo a la finalidad del proyecto ajustando los niveles, ecualizaciones, panoramizaciones, dinámicas y efectos de sonido, de acuerdo con las necesidades de cada parte del proyecto, integrando la banda sonora con la imagen en las producciones audiovisuales, plano a plano, asegurando la inteligibilidad de los diálogos, la igualación de grabaciones procedentes de rodaje y de estudio, y su integración con los efectos, ambientes y músicas y creando, en su caso, premezclas de todas o algunas de las siguientes partes: diálogos, músicas, ambientes y efectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: La banda internacional para producciones audiovisuales y multimedia se elabora en formatos de sonido distintos al original, creando una banda sonora de diálogos/narraciones en versión original, y otra banda sonora de músicas y efectos, juntos o por separado, fieles a la mezcla de la versión original.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: La adaptación de las mezclas a los diferentes soportes o a los distintos medios de distribución a los que se destinará el proyecto de sonido, se efectúa mediante el proceso de masterización atendiendo a los siguientes factores: estructura dinámica y tonal adaptada a cada medio, características específicas de cada formato y consideraciones artísticas y expresivas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Las normas de calidad y sincronía de la banda sonora construida para los diferentes formatos de registro, distribución y exhibición de sonido se cumplen valorando la calidad técnica del conjunto de la banda sonora, y comprobando la observación de las normativas existentes según formatos y usos de exhibición/emisión de sonido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: La constancia documental de las decisiones adoptadas se asegura elaborando y archivando los documentos generados en los procesos de mezcla, creación de la banda internacional y masterización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3: Efectuar la mezcla, masterización y los procesos finales de entrega de bandas sonoras definitivas en proyectos de sonido, cumpliendo las especificaciones técnicas precisas para usos posteriores.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.6: La clasificación y almacenamiento de los materiales sonoros y de los proyectos de montaje informatizado, utilizados durante el proceso de postproducción, se efectúa, garantizando su posterior localización y utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>