



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

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

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

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: 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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Configurar el "software" para reproducir el contenido, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Comprobar los contenidos, garantizando que han sido procesados con el códec recomendado por el "software" de ejecución, convirtiéndolos a ese códec en caso contrario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Comprobar la conexión de la CPU maestra de programación y los servidores de contenidos, verificando la comunicación, interconectándolas en su caso y configurando las conexiones de red de datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Comprobar el color y contraste de los proyectores, calibrándolo en su caso para que coincida con el del contenido y se reproduzca con fidelidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Comprobar la conexión de las capturadoras de cámaras en vivo y gestión de la latencia de la cámara, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Verificar las entradas interactivas tales como MIDI y OSC, entre otras, comprobando que la interactividad se produce al activar el sensor correspondiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Comprobar el "trackeo" de cámaras con los sensores para proyectos de Virtual Production y realidad aumentada, recalibrando en su caso con las coordenadas reales del espacio para que haya coherencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Crear las superficies de contenidos, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Ajustar el solapamiento de los proyectores o Blending, comprobando la nitidez del contenido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Ajustar el "warping" de la malla de la superficie en el caso de propuestas de "projection mapping", garantizando que la plantilla de ajuste coincida con la geometría de la superficie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Programar la secuencia, línea de tiempo o bloques de ejecución, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Programar los fundidos, "loop", efectos, modos de composición y automatización, secuencia del entorno virtual para la Virtual Production y la realidad aumentada, usando las facilidades que aportan los "software" de ejecución de contenidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Identificar los efectos, etiquetándolos, usando la nomenclatura consensuada con los creadores de contenido y con regiduría de la propuesta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.7: Verificar la conexión de las redes MIDI, OSC o Ethernet con las mesas de Iluminación y Sonido para la ejecución de los contenidos, procediendo en su caso a enlazarlas y configurarlas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.8: Comprobar la interactividad y la fluidez de la composición en tiempo real, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Probar el sistema de vídeo, imágenes, efectos puntuales y zonas de proyección y la secuencia del espectáculo durante los ensayos, siguiendo el orden indicado en el proyecto artístico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Recoger las modificaciones surgidas de las pruebas en ensayos, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Almacenar la secuenciación, o "time line" del sistema de vídeo durante la ejecución del espectáculo, salvaguardando los archivos utilizados en los ensayos y generados con los programas informáticos dedicados, a fin de documentar el proceso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Financiado por
la Unión Europea

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Comprobar el sistema 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Comprobar el BackUp y Switch de señales, verificando la reproducción del contenido de manera íntegra.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Ejecutar la secuencia 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>