



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP2804_3: Desarrollar proyectos técnicos de vídeo para su ejecución en espectáculos en vivo”

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 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional del "ECP2804_3: Desarrollar proyectos técnicos de vídeo para su ejecución en espectáculos en vivo".

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

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: Elaborar propuestas técnicas de vídeo para su proyección en espectáculos en vivo, determinando la función dramática de la videoescena, siguiendo instrucciones del departamento de diseño de videoescena, partiendo de la elección estética estilística de puesta en escena por parte de la dirección escénica.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Seleccionar la tecnología de vídeo, proyectada o emitida, definiendo si se emplean pantallas LED o proyectores, considerando la propuesta artística.	☐	☐	☐	☐
1.2: Ajustar los contenidos audiovisuales creados según la propuesta artística, usando herramientas de edición, postproducción, animación 2D y 3D, entre otras, buscando el sentido de su utilización en el conjunto de la puesta en escena, estableciendo un diálogo con la dramaturgia del espacio, del sonido o de la iluminación y de la videoescena.	☐	☐	☐	☐
1.3: Integrar los elementos virtuales de la videoescena que se captura en directo, en su caso, utilizando programas de 3D, seleccionando el tipo de óptica de cámara, definiendo las herramientas que se utilizarán y su configuración, mediante realidad aumentada y/o captura o edición a tiempo real.	☐	☐	☐	☐
1.4: Desarrollar la escaleta o guía de los contenidos a proyectar, estableciendo el preguión y las directrices de organización de la información para la posterior programación de actos y escenas.	☐	☐	☐	☐

2: Determinar la relación formal escena-videoescena, considerando el lugar donde se proyecta o emite el vídeo, el espacio escénico y las necesidades del diseñador de videoescena, calculando su potencia lumínica y su relación de distancia y tamaño con la escena, coordinándose con el resto de departamentos que forman parte de la puesta en escena general, garantizando la seguridad del público, artistas y técnicos y los condicionantes económicos para el total de las representaciones.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Revisar la viabilidad del proyecto a partir del análisis de la documentación técnica del espectáculo y del emplazamiento en el que se va a realizar el montaje, del tipo de superficie de proyección y de la geografía del escenario y haciendo correcciones en caso de detectarse inconsistencias e informando a la dirección técnica de las modificaciones.	☐	☐	☐	☐
2.2: Ajustar los límites del espacio escénico que el espectador percibe, determinando si se deben ampliar virtualmente más allá de la caja escénica para dar continuidad a la escenografía, valorando la posible utilización del vídeo para narrar todo aquello que sucede fuera de escena.	☐	☐	☐	☐
2.3: Realizar las pruebas de proyección sobre materiales, estudiando cómo responden las superficies sobre las que proyectar con la imagen proyectada a nivel de luminosidad, texturas, colores, entre otros, teniendo en cuenta su reflexión, transparencia/translucidez y desplazamiento de los elementos constructivos.	☐	☐	☐	☐
2.4: Acotar las zonas de "blending", en caso de existir varios proyectores que están solapados sobre una misma superficie, usando un programa de 3D para definir de manera virtual el solape y establecer el porcentaje de fundido, para tener un buen rendimiento lumínico.	☐	☐	☐	☐
2.5: Definir las ubicaciones de los aparatos y el cableado, recogiendo su distribución según necesidades del proyecto, previo acuerdo con los jefes técnicos de las otras disciplinas artísticas del espectáculo y aplicando los conocimientos sobre equipos de vídeo y su funcionamiento para determinar el soporte físico de los contenidos visuales, de modo que queden o no ocultos a la vista del público, teniendo en cuenta el volumen, peso y ruido de los proyectores y los condicionantes técnicos de los espacios no preparados para la representación.	☐	☐	☐	☐

3: Preparar el montaje de los equipos de vídeo, estableciendo hitos y plazos, garantizando la disponibilidad de material y personal, siguiendo la documentación del proyecto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Calcular los hitos de planificación, garantizando con anticipación la disposición en el tiempo de los recursos de personal y materiales, recogiendo la distribución de tareas y tiempos de montaje, atendiendo a los criterios de producción y operatividad y comunicándolo al director técnico.	☐	☐	☐	☐
3.2: Seleccionar el "software" de gestión de contenidos, escogiendo el que se adapte mejor al espectáculo, adaptando los contenidos al códec que requiera dicho "software".	☐	☐	☐	☐
3.3: Generar las plantillas de resolución del proyecto en los proyectos que lo requieran, estableciendo la resolución del contenido, atendiendo a las indicaciones del diseñador.	☐	☐	☐	☐
3.4: Establecer la cantidad de CPUs y servidores de contenidos que puede requerir el proyecto, definiendo la distribución de material y equipos en el puesto de control, siguiendo el proyecto técnico.	☐	☐	☐	☐
3.5: Desglosar los aparatos y elementos portantes para su ubicación en función de los soportes donde se realizarán las proyecciones, realizando diagramas de montaje teniendo en cuenta las dimensiones del área de representación.	☐	☐	☐	☐