

Estándar de competencias profesionales

Desarrollar proyectos técnicos de vídeo para su ejecución en espectáculos en vivo

Familia Profesional **Imagen y Sonido**
Nivel **3**
Código **ECP2804_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 918/2024**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

- EC1** 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.
- IC1.1** La tecnología de vídeo, proyectada o emitida, se selecciona, definiendo si se emplean pantallas LED o proyectores, considerando la propuesta artística.
- IC1.2** Los contenidos audiovisuales creados según la propuesta artística, se ajustan 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.
- IC1.3** Los elementos virtuales de la videoescena que se captura en directo se integran, 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.
- IC1.4** La escaleta o guía de los contenidos a proyectar se desarrolla, estableciendo el preguión y las directrices de organización de la información para la posterior programación de actos y escenas.

EC2 Determinar la relación formal escena-videoscena, considerando el lugar donde se proyecta o emite el vídeo, el espacio escénico y las necesidades del diseñador de videoscena, 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.

IC2.1 La viabilidad del proyecto se revisa 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.

IC2.2 Los límites del espacio escénico que el espectador percibe se ajustan, 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.

IC2.3 Las pruebas de proyección sobre materiales se realizan, 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.

IC2.4 Las zonas de "blending" se acotan, 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.

IC2.5 Las ubicaciones de los aparatos y el cableado se definen, 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.

EC3 Preparar el montaje de los equipos de vídeo, estableciendo hitos y plazos, garantizando la disponibilidad de material y personal, siguiendo la documentación del proyecto.

IC3.1 Los hitos de planificación se calculan, 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.

- IC3.2** El "software" de gestión de contenidos se selecciona, escogiendo el que se adapte mejor al espectáculo, adaptando los contenidos al códec que requiera dicho "software".
- IC3.3** Las plantillas de resolución del proyecto se generan en los proyectos que lo requieran, estableciendo la resolución del contenido, atendiendo a las indicaciones del diseñador.
- IC3.4** El número de CPU y servidores de contenidos que puede requerir el proyecto se establece, definiendo la distribución de material y equipos en el puesto de control, siguiendo el proyecto técnico.
- IC3.5** Los aparatos y elementos portantes se desglosan 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.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipo informático. Programas de CAD y modelado 3D. Herramientas ofimáticas. Programas de edición y postproducción de vídeo. Programas de planificación de escaleta.

Información utilizada o generada

Normas externas de trabajo (normativa aplicable sobre prevención de riesgos laborales; normativa aplicable de propiedad intelectual e industrial, normativa aplicable medioambiental). Normas internas de trabajo (escaleta; "timeline" del espectáculo; planos de implantación y maqueta virtual); Documentación técnica (manuales de las herramientas "software", tutoriales y canales de aprendizaje; manuales de los equipos "hardware").