

Estándar de competencias profesionales

Programar la ejecución en directo de contenidos de vídeo

Familia Profesional **Imagen y Sonido**
Nivel **3**
Código **ECP2806_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 918/2024**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 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.

IC1.1 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.

IC1.2 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.

IC1.3 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.

IC1.4 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.

- IC1.5** 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.
- IC1.6** Las entradas interactivas tales como MIDI y OSC, entre otras, se verifican comprobando que la interactividad se produce al activar el sensor correspondiente.
- IC1.7** 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.
- EC2** 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.
- IC2.1** 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.
- IC2.2** El solapamiento de los proyectores o Blending se ajusta, comprobando la nitidez del contenido.
- IC2.3** 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.
- IC2.4** 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.
- IC2.5** 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.
- IC2.6** Los efectos se identifican, etiquetándolos, usando la nomenclatura consensuada con los creadores de contenido y con regiduría de la propuesta.
- IC2.7** 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.
- IC2.8** 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.

EC3 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.

IC3.1 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.

IC3.2 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.

IC3.3 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.

EC4 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.

IC4.1 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.

IC4.2 El "BackUp" y "Switch" de señales se comprueba, verificando la reproducción del contenido de manera íntegra.

IC4.3 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.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipo informático. "Software" de gestión de contenidos ("media server"). Sistemas de vídeo y subsistemas relacionados.

Información utilizada o generada

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