



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PROYECTOS Y CONTROL DE SONIDO EN AUDIOVISUALES, RADIO E INDUSTRIA DISCOGRÁFICA**

**Código: IMS438\_3**

**NIVEL: 3**

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



### INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. 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.

<b>APP1: Preparar los equipos y materiales sonoros para la edición de un proyecto de sonido, siguiendo el plan de trabajo establecido.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Configurar los equipos de edición digital a emplear teniendo en cuenta las previsiones acerca de la magnitud del proyecto y las necesidades técnicas del mismo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Recopilar para la postproducción de sonido los documentos sonoros procedentes de librería musical, librería de efectos y efectos sala, entre otros teniendo en cuenta la lectura del guión del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Incluir los materiales sonoros al sistema de trabajo, identificándolos, valorando su calidad y mejorando, si es posible, los elementos de sonido deficientes que puedan ser corregidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4: Clasificar los materiales sonoros según los diferentes formatos que intervendrán en el proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.5: Liberar espacio en las unidades de almacenamiento informático empleadas en el proyecto de sonido, eliminando 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"/>
APS1.6: Reciclar los soportes físicos empleados en los procesos de montaje y postproducción aprovechándolos para usos posteriores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP2: Editar el proyecto de sonido, programando, incorporando y documentando los elementos del mismo, manteniendo la calidad de la banda de sonido requerida.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Sincronizar la banda de sonido directo con la imagen, ordenando la banda sonora secuencialmente o según la narración en el caso de programas de radio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2: Editar los elementos sonoros técnicamente deficientes que sean susceptibles de ser corregidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Incorporar los diálogos registrados en estudio de acuerdo a los objetivos previstos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Efectuar la selección de los elementos que conformarán la banda sonora de música y efectos, tales como efectos sala, ambientes, efectos especiales y música, entre otros, siguiendo los objetivos del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Programar las fuentes y los elementos externos de secuenciación musical, tales como notación, control de "loops", generadores de ritmo, sintetizadores externos y arpegiadores, entre otros, requeridos, editando las secuencias musicales e incorporándolas al proyecto de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.6: Sincronizar las fuentes y los elementos externos de secuenciación musical, tales como notación, control de "loops", generadores de ritmo, sintetizadores externos y arpegiadores, entre otros requeridos, incorporándolas al proyecto de edición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.7: Agregar los elementos sonoros regrabados al proyecto de edición, Informando al equipo de realización y de producción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.8: Elaborar los documentos pertinentes a las decisiones adoptadas en el proceso de montaje y edición de la banda sonora, dejando constancia de las mismas en la forma establecida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP3: Desarrollar la mezcla final de un proyecto de sonido, archivando y documentando los materiales sonoros, según el sistema establecido.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Mezclar todas las bandas sonoras procedentes del proceso de montaje y edición, ajustando los niveles, ecualizaciones, panoramizaciones, dinámicas y efectos de sonido, de acuerdo con las necesidades de cada parte del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2: Efectuar, en caso necesario, 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"/>
APS3.3: Masterizar las mezclas a los diferentes soportes o a los distintos medios de distribución a los que se destinarán el proyecto de sonido atendiendo a factores como: estructura dinámica y tonal, formato, y consideraciones artísticas y expresivas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.4: Elaborar el archivo de los documentos generados en los procesos de mezcla, creación de la banda internacional y masterización, constatando las decisiones documentalmente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.5: Clasificar los materiales sonoros y los proyectos de montaje informatizado, utilizados durante el proceso de postproducción, garantizando su posterior localización y utilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.6: Almacenar los materiales sonoros y los proyectos de montaje informatizado, utilizados durante el proceso de postproducción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>