



Ceutaskills

IES LUIS DE CAMOENS

**PLAN DE PRUEBAS DEL SKILL DE
VÍDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO
MODALIDAD DE EXHIBICIÓN**

20 y 21 ABRIL 2021



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS PARA LOS COMPETIDORES

Competición 1	Competición 2
1º Vídeo Disc-Jockey y Sonido	2º Vídeo Disc-Jockey y Sonido
Fotomontaje fantástico: Concurso mejor composición de imágenes irreales.	Instalación de videomapping: Concurso mejor proyecto de videomapping con porexpan.

DESCRIPCIÓN DE LOS PORCENTAJES DE CADA MÓDULO

1º Vídeo Disc-Jockey y Sonido	2º Vídeo Disc-Jockey y Sonido
1304. Toma y Edición Digital de Imagen	1303. Animación Visual en Vivo
100%	100%

DESCRIPCIÓN DE LOS DÍAS DE COMPETICIÓN

La competición se llevará a cabo los días 20 y 21 de abril, distribuidas de la siguiente forma:

Competición 1	Competición 2
1º Vídeo Disc-Jockey y Sonido	2º Vídeo Disc-Jockey y Sonido
Martes 20 de abril: 16:00 a 19:10 h	Martes 20 de abril: 16:30 a 21:00 h Miércoles 21 de abril: 16:00 a 20:30 h

ESTRUCTURA DEL FORMATO DE COMPETICIÓN

A lo largo de la primera jornada de competición, el alumnado de primero de Vídeo Disc-Jockey y Sonido realizarán un fotomontaje fantástico cuyas imágenes serán secretas y entregadas el mismo día de la competición. A su vez, el alumnado de 2º de Vídeo Disc-Jockey y Sonido prepararán el material visual y sonoro necesario para su proyecto de videomapping, cuya temática será revelada el mismo día de la prueba.

Durante la segunda jornada de competición, será el alumnado de 2º quien realice la instalación de videomapping y procederá a su exhibición para ser evaluada.

DESCRIPCIÓN DEL HORARIO DE LAS DISTINTAS PRUEBAS

Competición 1	Competición 2
1º Vídeo Disc-Jockey y Sonido	2º Vídeo Disc-Jockey y Sonido
Martes 20: 16:00 a 19:10 h	Martes 20: 16:30 a 21:00 h Miércoles 21: 16:00 a 20:30 h

SKILL DE EXHIBICIÓN VDJS 1º:
MÓDULO PROFESIONAL TOMA Y EDICIÓN DIGITAL DE IMAGEN

Concurso mejor composición de imágenes irreales

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Realizar fotomontajes de imágenes de mapa de bits, utilizando técnicas y herramientas específicas de montaje y edición digital de imagen fija, con base en los siguientes criterios:

- Se ha diseñado el montaje que se va a realizar, determinando las imágenes que lo componen y definiendo su tratamiento.
- Se han modificado los distintos elementos necesarios para el fotomontaje, ajustando su tamaño, resolución y modo de color.
- Se han ajustado y armonizado los fondos y sujetos del fotomontaje que se va a realizar, atendiendo a sus características de composición, dirección de la iluminación, perspectiva (lineal y aérea), tamaño aparente, yuxtaposición, volumen y enfoque diferencial.
- Se han realizado las máscaras y los trazados necesarios, organizando en capas los distintos elementos del fotomontaje para facilitar la edición y composición.
- Se ha realizado el fusionado de los elementos del fotomontaje de forma imperceptible.

TEMPORALIZACIÓN

MARTES 20 DE ABRIL DE 2021. 1º VÍDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO		
HORARIO	DURACIÓN	PRUEBA
16:00 a 16:10 h	Recepción e información a los competidores/as	
16:10 a 18:40 h	Fotomontaje fantástico	Módulo Toma y Edición Digital de Imagen
18:40 a 19:00 h	Descanso	
19:00 a 19,10 h	Entrega final	
19:10 a 19:30 h	Reunión del jurado técnico, valoraciones y puntuaciones	

ENTORNO DE TRABAJO

Aula de informática: AT2.

ACTUACIONES A REALIZAR POR LOS PARTICIPANTES

- Realizar, a partir de las instrucciones dadas, un fotomontaje fantástico, cuya temática será revelada el día 20 de abril a las 16:00 h.
- A lo largo de la primera jornada ejecutarán el diseño y tratamiento de imágenes.
- Al finalizar la competición, entregarán sus archivos en el formato indicado para su posterior evaluación y puntuación.

INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES

Los competidores/as deberán cumplir estrictamente las siguientes instrucciones:

- Deben llegar al lugar de la competición 5 minutos antes del inicio de la prueba.
- El puesto de trabajo de cada competidor/a se establecerá por sorteo público.
- El plan de trabajo les será entregado cuando comience su actuación.
- Serán informados/as 5 minutos antes de que termine su tiempo de actuación.
- Durante el tiempo de planificación se podrán familiarizar con el ambiente y el instrumental preparado.
- Serán evaluados de forma individual a medida que vayan realizando la prueba y una vez presenten su composición final.

SKILL DE EXHIBICIÓN VDJS 2º:
MÓDULO PROFESIONAL ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO

Concurso mejor proyecto de videomapping con porexpan

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Realizar la mezcla visual en vivo en sesiones de animación música visual, teniendo en cuenta la coordinación de imágenes y vídeos exhibidos con la dinámica musical y con los efectos luminotécnicos, con base en los siguientes criterios:

- Se ha realizado el mapeado de las zonas de proyección mediante aplicaciones informáticas.
- Se han lanzado vídeos y gráficos con reproductores de vídeo digital y aplicaciones informáticas de reproducción y secuenciación de medios visuales, potenciando la expresividad de la imagen y el montaje en vivo.
- Se ha complementado y sincronizado la mezcla visual con la mezcla musical, analizando los referentes simbólicos, las estructuras rítmicas, las transiciones musicales y el impacto emocional.
- Se han aplicado transiciones en vivo entre las diferentes fuentes de reproducción, potenciando la expresividad y la narrativa de las imágenes proyectadas.
- Se han mezclado, en relación con la música, las piezas audiovisuales en reproducción simultánea mediante un equipo controlador de fuentes y un mezclador de vídeo, determinando la alternancia de las fuentes, los puntos de cambio y las transiciones entre ellas.

TEMPORALIZACIÓN

MARTES 20 DE ABRIL DE 2021. 2º VÍDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO		
HORARIO	DURACIÓN	PRUEBA
16:30 a 16:40 h	Recepción e información a los competidores/as	
16:40 a 18:40 h	Preparación materiales visuales y elementos sonoros	Módulo Animación Visual en Vivo
18:40 a 19:00 h	Descanso	
19:00 a 21:00 h	Preparación materiales visuales y elementos sonoros	

MIÉRCOLES 21 DE ABRIL DE 2021. 2º VÍDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO		
HORARIO	DURACIÓN	PRUEBA
16:00 a 16:30 h	Competidor 1	Módulo Animación Visual en Vivo
16:30 a 17:00 h	Competidor 2	
17:00 a 17:30 h	Competidor 3	
17:30 a 18:00 h	Competidor 4	
18:30 a 19:00 h	Competidor 5	
19:00 a 19:30 h	Competidor 6	
20:00 a 20:30 h	Competidor 7	
20:30 a 21:00 h	Reunión del jurado técnico, valoraciones y puntuaciones finales	

ENTORNO DE TRABAJO

Aula 2º CFGM VDJS: CINF 2

ACTUACIONES A REALIZAR POR LOS PARTICIPANTES

- Realizar, a partir de las instrucciones dadas, una proyección de videomapping, cuya temática será revelada el día 20 de abril a las 16:30 h.
- Durante la primera jornada prepararán los materiales visuales y sonoros para su posterior exhibición.
- A lo largo de la segunda jornada, los competidores mostrarán en vivo, a su hora asignada, el resultado de su proyecto.

INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES

Los competidores/as deberán cumplir estrictamente las siguientes instrucciones:

- Deben llegar al lugar de la competición 5 minutos antes del inicio de la prueba.
- El puesto de trabajo de cada competidor/a se establecerá por sorteo público.
- El plan de trabajo les será entregado cuando comience su actuación.
- Serán informados/as 5 minutos antes de que termine su tiempo de actuación.
- Durante el tiempo de planificación se podrán familiarizar con el ambiente y el instrumental preparado.
- Serán evaluados de forma individual a medida que vayan realizando la prueba y durante la exhibición final.
- El orden de exhibición de cada competidor/a del día 21 de abril se establecerá por sorteo público.
- Tras finalizar su propia actuación se les permitirá observar la actuación del resto de participantes si así lo deciden.