

Módulo Profesional	ANIMACIÓN MUSICAL EN VIVO (147 HORAS)
Departamento	Imagen y Sonido
Profesorado	BEGOÑA MORA
Nivel	2º CFGM VÍDEO DISC JOCKEY Y SONIDO
Curso Académico	2019-2020

Normativa específica que ampara el título	Orden de 24 de octubre de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico en Vídeo, Disc Jockey y Sonido.
	Real Decreto 556/2012, de 23 de marzo, que establece el título de Técnico en Vídeo Disc Jockey y Sonido y sus enseñanzas mínimas.

El módulo de Animación visual en vivo (AMV), recoge en su RA4 que Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión. Para alcanzar dicho resultado de aprendizaje, el alumnado realiza una serie de actividades basadas en retos individuales cuyo resultado final se plasmará durante las Jornadas Audiovisuales celebradas en el IES Pablo Neruda en la última semana del mes de Enero.

A continuación se detallan todos los aspectos relacionados dentro del RA4 con la actividad de las Jornadas Audiovisuales.

**RA 4.** Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha ajustado de forma manual o automática la velocidad de reproducción del siguiente tema que se va a mezclar, para sincronizarlo con el tema que está sonando, mediante la escucha simultánea de ambos.
- b) Se han localizado, mediante preescucha, los puntos de mezcla de la pieza o el archivo entrante, ajustándolos al nivel de la señal y ritmo de la pieza saliente.
- c) Se ha realizado la mezcla utilizando los controles del mezclador, ecualización, fader y crossfader, empleando la técnica más conveniente para cada tipo de mezcla, ya sea en sincronía, en fundido progresivo o en transición por corte.
- d) Se ha mantenido en todo momento la calidad del sonido, respetando los márgenes dinámicos, la inteligibilidad de la música y los márgenes legales en materia de riesgos laborales y contaminación acústica.
- f) Se han considerado distintas posibilidades de respuesta del público, adaptando el repertorio disponible a sus demandas y realizando una mezcla en directo técnicamente correcta y musicalmente coherente.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN BASADOS EN RETOS

RA4	Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión.		25%	IE
	CE1	Se ha ajustado de forma manual o automática la velocidad de reproducción del siguiente tema que se va a mezclar, para sincronizarlo con el tema que está sonando, mediante la escucha simultánea de ambos.	15 %	RI
	CE2	Se han localizado, mediante preescucha, los puntos de mezcla de la pieza o el archivo entrante, ajustándolos al nivel de la señal y ritmo de la pieza saliente.	15%	RI
	CE3	Se ha realizado la mezcla utilizando los controles del mezclador, ecualización, fader y crossfader, empleando la técnica más conveniente para cada tipo de mezcla, ya sea en sincronía, en fundido progresivo o en transición por corte.	10 %	RI
	CE4	Se ha mantenido en todo momento la calidad del sonido, respetando los márgenes dinámicos, la inteligibilidad de la música y los márgenes legales en materia de riesgos laborales y contaminación acústica.	10 %	RI
	CE6	Se han considerado distintas posibilidades de respuesta del público, adaptando el repertorio disponible a sus demandas y realizando una mezcla en directo técnicamente correcta y musicalmente coherente.	10 %	RI

RA Resultado de  
Aprendizaje  
CE Criterio de Evaluación  
IE Instrumento de Evaluación  
RI Reto Individual