

RESUMEN DEL RETO con relación al  
MÓDULO ANIMACIÓN MUSICAL EN VIVO  
(2ºVDJ)

## JORNADAS AUDIOVISUALES

Guía del Profesorado para el  
Reto JORNADAS  
AUDIOVISAULES

MÓDULO ANIMACIÓN  
MUSICAL EN VIVO

---

## Guía del profesorado.- Módulo ANIMACIÓN MUSICAL EN VIVO

### Contenido

|  |   |
|--|---|
| 1.- Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación: ..... | 1 |
| 2.- Parámetros:.....   | 2 |
| 3.- Preguntas Clave:.....                                      | 2 |
| 4.- Actividades:.....  | 3 |
| 6.- Evidencias: .....  | 3 |
| ALGUNOS TRUCOS / CONSEJOS: .....                               | 4 |

#### 1.- Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación:

El objetivo principal del ACbR es conseguir que el alumnado sea capaz de desempeñar labores propias de la enseñanza del Ciclo formativo, consiguiendo autonomía, aprender a aprender, trabajo en grupo..... El Reto Jornadas Audiovisuales tiene como objetivo conseguir que el alumnado desempeñe la labores propias del sector de imagen y sonido con la preproducción, montaje, grabación fotográfica y audiovisual, promoción y desmontaje de el espectáculo en vivo o evento “Jornadas Audiovisuales”.

Se trabajarán los siguientes Criterios de Evaluación:

#### **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.**

|            |  |
|------------|--|
| <b>CE1</b> | 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>CE2</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.  |
| <b>CE3</b> | 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. |
| <b>CE4</b> | 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.                               |

## **2.- Parámetros:**

- 1.- Ajusta de forma manual o automática la velocidad de reproducción del siguiente tema que se va a mezclar para sincronizarlo con el que está sonando.
- 2.-Localiza, mediante preescucha, los puntos de mezcla del tema que entra.
- 3.-Realiza la mezcla utilizando controles del mezclador, ecualización, fader y crossfader, utilizando distintas técnicas.
- 4.-Mantiene la calidad del sonido en todo momento.

## **3.- Preguntas Clave:**

Con estas preguntas el alumnado entenderá qué debe saber, tener y hacer para llevar a cabo las actividades que deben realizar en el Reto Jornadas Audiovisuales.

### **Podemos preguntar:**

- ¿Elaboras playlist con archivos de calidad y ajustándote a la temática?
- ¿Sabes igualar los BPM de dos temas a la hora de mezclarlos?
- ¿Creas previamente hot cues y cues en los temas para sincronizarlos con otros?
- ¿Localizas esos cues mediante preescucha?
- ¿Sincronizas temas siguiendo la estructura por compases?
- ¿Creas loops que ayuden a sincronizar los temas?
- ¿Conoces el equipo? ¿Sabes hacer la instalación?
- ¿Controlas la ganancia, los fader y crossfader de la controladora? ¿Sabes ecualizar cada tema entrante para una correcta sincronización?
- ¿Sabes cómo actuar antes los indicadores rojos del vúmetro?
- ¿Conoces las técnicas de fundido y por corte?
- ¿Cómo realizas una mezcla armónica?
- ¿Cómo grabas la sesión?

Estos conceptos son los que el alumnado va a entender como principales y que deben formar parte como parámetros dentro del Reto Jornadas Audiovisuales.

#### **4.- Actividades:**

Como actividades que vamos a evaluar también como parte del proceso para poder ejecutar el Reto Jornadas Audiovisuales estarían:

- 1.- Gestión de una playlist en iTunes y exportación a Serato (individual).
- 2.- Planificación de proyecto final incluyendo programación de la sesión según duración, playlists y listas de reproducción, rider de dj con equipo necesario, stage plot y diagramas de instalación, rider de sala, escaleta y memoria explicativa (Reto grupal).
- 3.- Exposición de la planificación al resto de la clase (grupala).
- 4.- Sesión mezcla en directo y grabación según la playlist de otro compañero de su grupo, sincronizando temas según mezcla armónica, estableciendo previamente hot cues, realizando beatmatching, mezclando a corte o por fundidos, preescuchando con auriculares, creando loops y autoloops y ecualizando y controlando la señal en todo momento, ajustándose al tiempo establecido (individual).

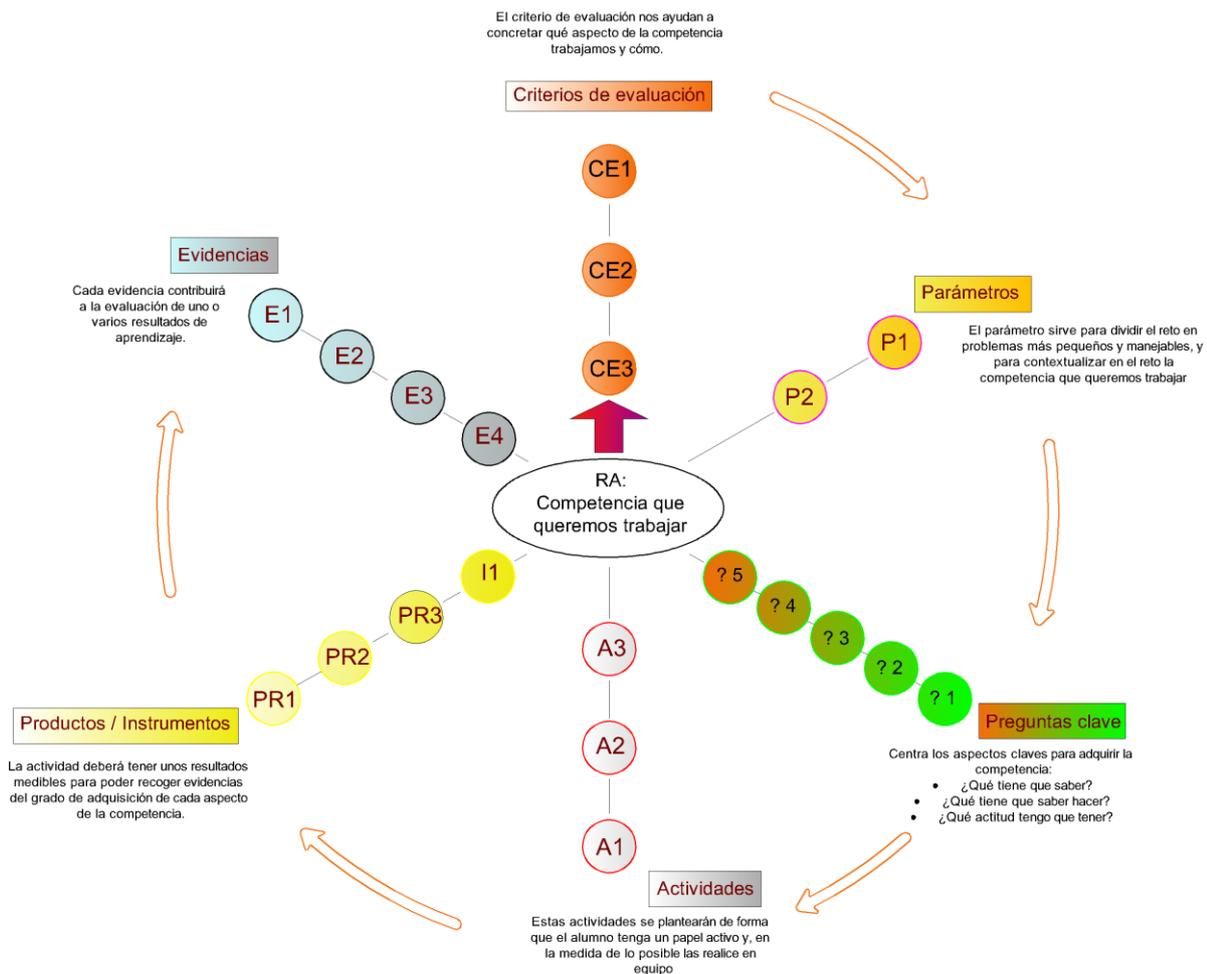
#### **5.- Productos:**

Cada alumno deberá entender que estos conceptos sirven para ponerlos en práctica en el Reto Jornadas Audiovisuales. Deberá tener claro los conceptos como cueing, hot cue, loop o mezcla armónica que le sirvan para llevar a cabo una sesión en directo según las directrices marcadas, la temática y el público al que va dirigida, poder grabarla, saber resolver conflictos en el desarrollo de la misma y comunicarse eficazmente para saber qué es lo que se le pide, respetando la autonomía y competencia del resto de sus compañeros.

#### **6.- Evidencias:**

Las evidencias vendrán marcadas por los Criterios de Evaluación y Resultados de Aprendizaje con los que están relacionados las actividades y parámetros del Reto Jornadas Audiovisuales. Se la trasladaremos al alumnado para que tenga claro qué deben trabajar.

Al final, estamos trabajando esta **RUEDA de PLANIFICACIÓN del RETO**



## ALGUNOS TRUCOS / CONSEJOS(\*se pueden dejar en estos anexos a las programaciones para tenerlo de referencia cada año académico)

“Antes” del reto, estudia y descompone los CEs y sus RAs asociados al reto: <https://www.youtube.com/watch?v=NpLWkeaFpX4>

- tienen un orden lógico?
- cómo se pueden encajar en el reto?

Con estas dos preguntas -> parámetros e intenta trabajarlo en clase para que sea el propio alumnado el que “proponga” el contenido con tu ayuda.

En la **presentación** del reto (hay una general y luego una particular de cada módulo):

- prepara preguntas clave para que el alumnado proponga estos contenidos

d. diseña actividades intermedias que tengan que presentar para “controlar” que avanza correctamente hacia el objetivo final. Intenta que estas actividades estén relacionadas o se puedan incorporar al producto final decidido para el reto. No desconectes el trabajo previo necesario con el trabajo final acordado.

### **Durante** el reto

e. es posible que durante tu clase no todo el equipo esté trabajando en el contenido de tu módulo. No te preocupes por ello, pero asegúrate que dentro del equipo hay componentes que sí lo están haciendo o al menos son responsables de ello.

g. nadie mejor que tú conoce el destino al que quieres que lleguen los equipos. Guíales sin ser muy explícito, si van bien de tiempo deja que se equivoquen, atiende situaciones personales dentro de los equipos, intenta ayudar a que se organicen mejor de manera personal y grupal, y en caso de problemas o dificultades generales no reniegues de una buena explicación “magistral”.

h. un reto puede/debe tener varias soluciones posibles. Insiste en que cada miembro del equipo proponga ideas y que las discutan entre tod@s antes de seleccionar las mejores. Fomenta la creatividad y valentía de sus propuestas, aunque a veces haya que ponerles los pies en el suelo. Puedes usar el documento [“Hagamos la Rueda - Inicial”](#)

h. es normal que llegado a este punto se dividan tareas del mismo o de diferentes módulos. Diseña actividades cooperativas para que tod@s l@s componentes del equipo compartan conocimientos de tu módulo. Busca “premios” que les motiven a compartir

i. el rol del alumnado también cambia y genera reticencias al trabajo en equipo y al tener que llevar la iniciativa de su aprendizaje. Siendo conocedores de la situación hay que escuchar y convencer de por qué se hacen así las cosas.