

RESUMEN DEL RETO con relación al
MÓDULO CONTROL, EDICIÓN Y
MEZCLA DE SONIDO

JORNADAS AUDIOVISUALES

Guía del Profesorado para el
Reto JORNADAS
AUDIOVISAULES

MÓDULO CONTROL, EDICIÓN
Y MEZCLA DE SONIDO

Guía del profesorado.- Módulo CONTROL, EDICIÓN Y MEZCLA DE SONIDO

Contenido

1.- Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación:	1
2.- Parámetros:	3
3.- Preguntas Clave:	4
4.- Actividades:	5
5.- Productos:.....	¡Error! Marcador no definido.
6.- Evidencias:	6
ALGUNOS TRUCOS / CONSEJOS:	6

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, etc. 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:

Resultado de aprendizaje 2 y criterios de evaluación

RA2	Realiza y controla la mezcla y procesado del audio durante el desarrollo en directo del espectáculo o evento, respondiendo rápida y eficazmente ante posibles imprevistos.	20 %
CE1	Se han ordenado, identificado y clasificado de forma precisa los materiales de reproducción sonora (CD, DVD, vídeo, archivos sonoros u otros) para su mezcla en directo o para la edición de los mismos.	15 %
CE2	Se ha realizado la prueba técnica/artística de sonido, reajustando las ganancias de los canales de entrada de cada instrumento o músico, aplicando posibles atenuaciones, realces y resonancias de determinadas bandas de frecuencia para una señal dada y realizando correcciones con el ecualizador de canal para aumentar la inteligibilidad y calidad de la señal.	20 %
CE3	Se han utilizado los procesadores de dinámica y los efectos de tiempo, según sea necesario, controlando el rango dinámico de la señal y ubicando la señal en el espacio temporal.	25 %
CE4	Se ha mezclado el sonido del proyecto sonoro, realizando operaciones con las señales en la mesa de mezclas como mutear o desmutear canales, panoramizar instrumentos, usar las funciones de PFL o Solo, monitorizar los niveles de las señales y realizar la mezcla artística, consiguiendo un sonido homogéneo adecuado para el proyecto sonoro.	20 %

Resultado de aprendizaje 2 y criterios de evaluación

RA2	Realiza y controla la mezcla y procesado del audio durante el desarrollo en directo del espectáculo o evento, respondiendo rápida y eficazmente ante posibles imprevistos.	20 %
CE5	Se ha realizado la previsión de la acción en situaciones complejas, siguiendo el guión, anticipando los eventos próximos y dando el pie de entrada a la acción, comunicándolos al operador a viva voz o aplicando códigos de comunicación gestual estandarizados.	20 %

Resultado de aprendizaje 4 y criterios de evaluación

RA4	Configura y ajusta los envíos a monitores y la respuesta de los mismos, asegurando una cobertura uniforme en presión y frecuencia y una escucha libre de realimentación, atendiendo a las necesidades de los protagonistas escénicos.	20 %
CE1	Se ha garantizado la escucha de los monitores por cada uno de los destinatarios (actores, músicos, cantantes y ponentes, entre otros) para que dispongan de una buena referencia de su sonido.	20 %
CE2	Se han configurado los envíos de la mesa de mezclas a los monitores de escenario, comprobando la escucha independiente por cada uno de los destinatarios (actores, músicos, cantantes y ponentes, entre otros) que así lo necesiten.	20 %
CE3	Se ha realizado la mezcla para cada uno de los envíos, con las señales que les son necesarias, modificándolos sobre la marcha durante la actuación, si fuese necesario, para que los y las artistas se sientan cómodos con el sonido de referencia.	20 %
CE4	Se ha ajustado el nivel general de cada envío de monitores para asegurar la escucha correcta por cada uno de los destinatarios (actores, músicos, cantantes y ponentes, entre otros), garantizando que todos tengan una referencia de escucha óptima.	20 %
CE5	Se han eliminado las frecuencias que producen realimentación acústica en el escenario, utilizando diversas técnicas, tales como la selección y ubicación de la microfónica, la colocación de los monitores y la modificación de la respuesta de frecuencia.	20 %

Resultado de Aprendizaje 6 y criterios de evaluación

RA6	Planifica la distribución de los canales de la mesa de mezclas según el desarrollo y la documentación del proyecto.	10 %
CE1	Se ha planificado el conexionado mediante diagramas de bloques o listas de canales, asegurando que se cumplen los requisitos técnicos y artísticos del proyecto de sonido.	20%
CE2	Se ha realizado un listado del equipamiento completo (altavoces, cables, mesas, procesadores, racks, proyectores, pantallas y trípodes, entre otros) para la realización de un proyecto sonoro.	20 %

Resultado de Aprendizaje 6 y criterios de evaluación

RA6	Planifica la distribución de los canales de la mesa de mezclas según el desarrollo y la documentación del proyecto.	10 %
CE3	Se ha actualizado la documentación relativa al proyecto, reflejando en los manuales de sala, diagramas de conexión, diagramas de bloques y planos, todos los cambios y modificaciones producidos.	20 %
CE4	Se han planificado las entradas (pies), consultando el libreto o guión técnico, actualizándolo si es preciso, para incluir los cambios de microfonía (según el cambio de vestuario), de planos sonoros, de entrada de actores y otros, para su uso posterior durante los ensayos y el acto.	20 %
CE5	Se han establecido flujos de comunicación entre departamentos utilizando sistemas de intercomunicación para asegurar el correcto desarrollo del proyecto de sonido.	20 %

2.- Parámetros:

Relacionado con el RA 6 (UD 1 y 2)

Parámetros:

- P1: Conexión de equipos.
- P2: Listado de equipamiento.
- P3: Documentación técnica.
- P4: Ejecución del guion técnico.
- P5: Comunicación entre departamentos.

Evaluación:

CE1, CE2, CE3, CE4 y CE5

Relacionado con el RA4 (UD 7 y 8).

Parámetros:

- P1: Garantizar la escucha de los monitores.

P2: Configurar los envíos.

P3: Mezclar los envíos.

P4: Ajustar el nivel general de cada envío.

P5: Eliminar frecuencias de retroalimentación.

Evaluación:

CE1, CE2, CE3, CE4 y CE5

Relacionado con RA2 (UD 5 y UD6)

Parámetros:

P1: Organizar los equipos de reproducción.

P2: Realizar la Prueba de Sonido.

P3: Ajustar procesadores de dinámica,

P4: Ajustar ecualización

P5: Ajustar efectos de tiempo.

P6: Mezclar en vivo.

P7: Ejecución del guión.

Evaluación:

CE1, CE2, CE3, CE4 y CE5

3.- Preguntas Clave:

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

Podemos preguntar:

- ¿Reconoces todos los equipos de sonido que intervienen?
- ¿Cómo van conectados los equipos de sonido?
- ¿Sabes ajustar los equipos de sonido que intervienen?

- ¿Cómo se realiza la monitorización?
- ¿Cómo enruto las mezclas a monitores de escenario?
- ¿Cómo eliminamos frecuencias de retroalimentación?
- ¿Cómo se elabora una hoja de ruta?
- ¿Para qué usamos los efectos de tiempo?
- ¿Qué información debe aparecer en el rider?
- ¿Qué parámetros debo controlar desde la mesa de FOH?
- ¿Qué parámetros debo controlar desde la mesa de monitores?

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. Elaborar tres rider con toda la documentación necesaria para la planificación de diferentes eventos (pequeño, medio y grande).
2. Realizar diagramas de conexionado de los equipos.
3. Ejecutar dichos diagramas en la realidad con varias prácticas divididas por equipos y que vayan rotando.
4. Realizar diversas mezclas musicales atendiendo a sus dimensiones (balance, compresión, panoramización, ecualización, interés).
5. Realizar picados de cuña aplicando ecualizador gráfico para el sistema de monitores.

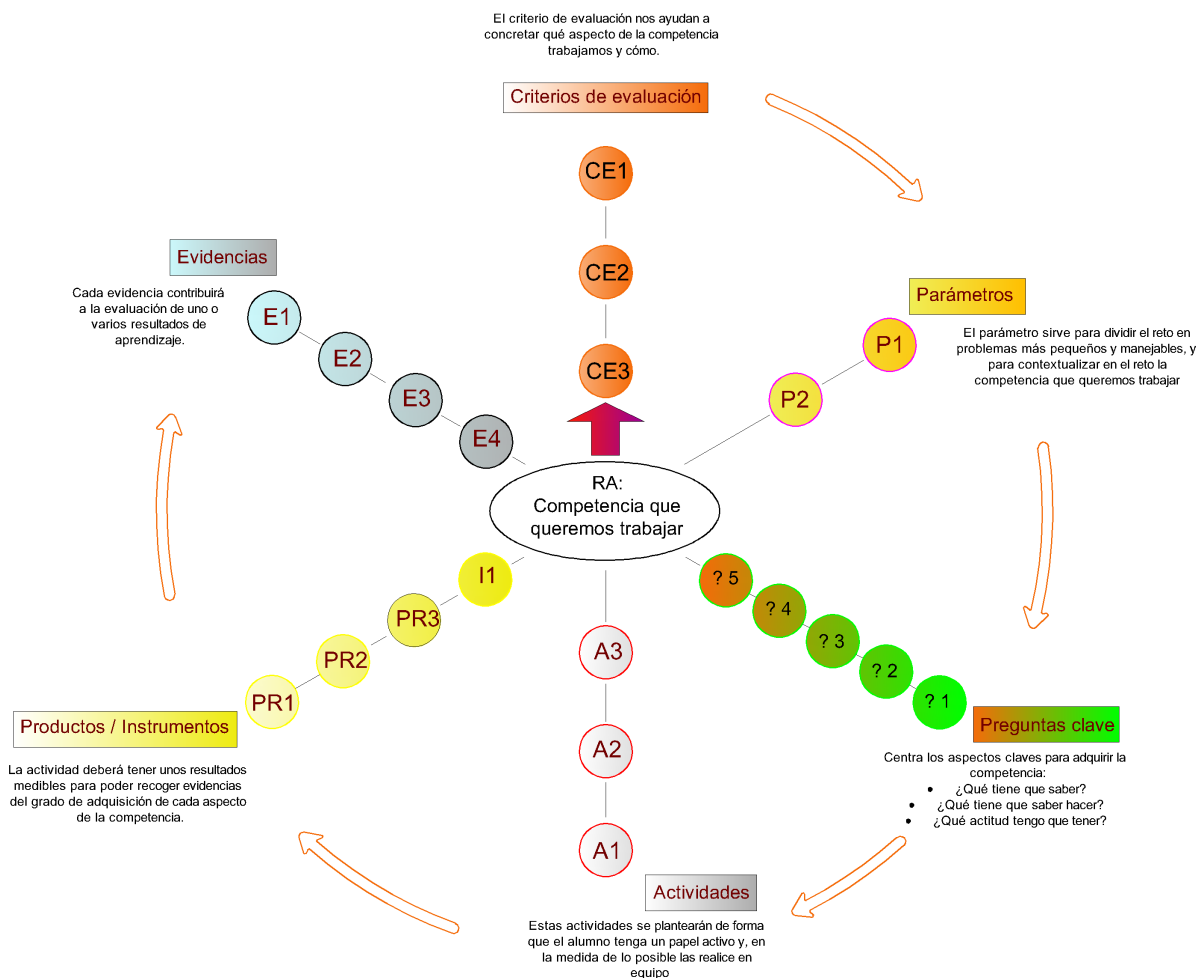
5.- Productos:

Cada equipo deberá entender que estos conceptos sirven para ponerlos en práctica en el Reto Jornadas Audiovisuales. Entendiendo que los equipos deben conocer los tipos de equipos de sonido que tenemos y con qué fin se pueden utilizar. Todos los equipos humanos deben conocer los conceptos de conexionado y mezcla de sonido para poder entender las diferentes planificaciones que se van a dar en las distintas localizaciones del Reto Jornadas Audiovisuales.

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):

- c. prepara preguntas clave para que el alumnado proponga estos contenidos
- d. diseña actividades intermedias que tengan que presentar para “controlar” que avancen 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.