

Proyecto Formativo Integral en Audio

PRESENTACIÓN DE PROPUESTA DE FORMACIÓN EN EL CAMPO DEL AUDIO
ANTE EL INSTITUTO NACIONAL DE FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN
SOCIALISTA (INCES) Y OTROS ALIADOS

Fundación Tiuna El Fuerte

Av. Intercomunal de El Valle. Sector Longaray al lado de los Bomberos Metropolitanos. El Valle. Caracas.
Teléfono: 0212-4285880 / @TIUNAELFUERTE / ProyectoONDA /

Contenido

¿Quiénes somos?:	3
¿De qué trata la propuesta?	4
¿Qué nos proponemos?	5
¿Cuáles son las ofertas de formación en esta área en el país?	5
¿Qué produce?.....	5
¿Para qué educar en artes y oficios del audio?.....	7
¿Cómo educar en artes y oficios del audio?	7
Población participante:	9
¿Cuáles son los componentes del Laboratorio para las Artes y Oficios del Audio? .	10
Propuesta de proyecto de formación integral en Audio -versión itinerante:.....	11
Ciclo Itinerante (80 horas):	13
Ciclo Básico	18
Taller de Grabación y Edición de Sonido	21
Taller de Audio en Vivo	24
Componente Comunitario:	27
Estudios de Grabación y Edición de Sonido como espacios para el Trabajo Productivo Juvenil	29
¿Cómo se pueden vincular los Estudios de Grabación y Edición de Sonido a la Economía Solidaria y al Trabajo Productivo Juvenil?	31

¿Quiénes somos?:



Tiuna El Fuerte es un colectivo revolucionario de acción política, cultural y artística, asentado en el corazón de la parroquia El Valle-Caracas, en un espacio activado como Núcleo Endógeno Cultural desde el año 2005. En este espacio, confluyen diversos colectivos nacionales e internacionales vinculados a la cultura de la calle, a la comunicación multimedia, a la investigación socio-cultural, a la arquitectura sustentable, a la pedagogía crítica y al trabajo social comunitario. Desde esta plataforma de colectivos, Tiuna El Fuerte se plantea:

1. La formación popular, alternativa y de calidad en el área artística-cultural de niños, niñas, adolescentes y jóvenes de clases populares.
2. La expresión, promoción e intercambio artístico local, nacional e internacional de talentos juveniles de clases populares.
3. La construcción de una plataforma de producción cultural contra-hegemónica con fuerza, discurso amplio y desenfado, que contrarreste los idearios que promueve la industria cultural.
4. El desarrollo socio-productivo a través de las artes, los oficios y la comunicación popular y alternativa, orientado a impulsar el desarrollo armónico de la parroquia El Valle y la generación oportunidades laborales para jóvenes.
5. La investigación-acción orientada hacia la construcción de conocimiento y políticas públicas orientadas a jóvenes de sectores populares.
6. La consolidación de un espacio verde de uso público, un Parque Cultural, que contribuya con una política de transformación de la ciudad de Caracas.
7. El fortalecimiento de la organización popular a través de la incorporación de jóvenes a luchas de interés social, a través de un compromiso sostenido, un acompañamiento técnico y metodológico respetuoso, y una agitación alegre y renovada que potencie y estimule la participación de tod@s los que se mueven por mejorar y cambiar las cosas en El Valle de Caracas y demás estados del país.

¿De qué trata la propuesta?

La propuesta trata de la conformación del Laboratorio para las Artes y Oficios del Audio, proyecto educativo orientado a la formación integral de *nuevos trabajadores y trabajadoras en el campo del audio*, con capacidades para desarrollar iniciativas productivas en el área de Grabación y Edición de contenidos sonoros, Producción de música por medios electrónicos y Sonorización de eventos en vivo, a través de una formación técnica que se acompaña sinérgicamente de formación social e ideológica política para la constitución de organizaciones asociativas socialistas, las cuales se orienten a la prestación de servicios y la producción de bienes en el área cultural, como contenidos sonoros, musicales, audiovisuales y audios en vivo, para satisfacer necesidades de las mayorías populares en pleno respeto a nuestra identidad y soberanía nacional.

Hablamos de formar nuevos trabajadores y trabajadoras, porque en nuestra trayectoria en el campo hemos detectado las siguientes problemáticas:

- Carencia de espacios educativos para la cualificación técnica profesional de trabajadores del audio, quienes se han formado empíricamente en contextos laborales precarios y flexibles, que los conducen a que sus conocimientos sean aproximados.
- Ausencia de espacios educativos para fomentar la conciencia crítica de trabajadores del área, que permita construir y luchar por la legitimación de un marco de derecho que les provea condiciones de trabajo dignas y favorezca las condiciones para el encuentro y gestación de iniciativas sustentables vinculadas a las prácticas productivas del ámbito del audio (sonorización, grabación, difusión de audio y creación musical).
- Prevalencia de relaciones de competitividad en las empresas del audio, que estimula prácticas de individualismo y no la solidaridad entre trabajadores.
- Monopolio, informalidad y privatización de la oferta educativa en el área de estudios del audio, concentrada en la ciudad de Caracas, y específicamente en su polo este, que es excluyente y a veces engañosa (relación desventajosa en términos de precio-valor, certificaciones sin validez formal, entrega de información luego de realizar pagos).

¿Qué nos proponemos?

Constituir un Laboratorio para las Artes y Oficios del Audio que brinde formación integral en el campo del audio, de tipo gratuito y con opción preferencial por jóvenes de sectores populares, orientado a generar capacidades para organizar asociaciones productivas sustentables que satisfagan necesidades con fines sociales.

¿Cuáles son las ofertas de formación en esta área en el país?

Ver cuadro de Panorama.

Claves de lectura: Oferta costosa, escasa, privada, no certificada formalmente, concentrada en capitales de centros urbanos, sobretodo en Caracas en el polo este.

¿Qué produce?

El Laboratorio formará para producir los siguientes bienes y servicios culturales, como

- Producción de compilados musicales. Postproducción de audio para programas audiovisuales. Operadores de audio y diseño sonoro para videojuegos.
- Instalación de sistemas de amplificación de sonido, operadores de sistemas de audio para eventos.
- Ambientación de eventos, creación de compilados musicales, operadores de sistemas de mezclas de audio, promotores de tradiciones y nuevas expresiones musicales.



Producciones	Tangibles	Intangibles
Bienes	Discos o álbumes musicales	Producción de música con medios electrónicos
	Audiolibros de múltiples temáticas	Audio para videojuegos y sistemas operativos (computadores, centrales telefónicas)
	Compilados de cuentos, poesías, recitales, otros	
Servicios	Instalación y operación de sistemas de amplificación de sonido para comunicación pública (discursos, conciertos).	Grabación y edición de sonido para contenidos audiovisuales para cine y televisión (películas, programas, propaganda, videoclips, otras).
	Ingeniería de diseño acústico de espacios arquitectónicos (para salas de conciertos, salas de grabación, terminales de pasajeros).	Grabación de sonido de eventos en vivo (discursos políticos, recitales, otros)
	Operación de sala para ensayo de talentos artísticos o cultores populares.	Grabación y mezcla de música, abarca voces, instrumentos musicales, otros objetos. Operación de equipos de audio en emisoras radiales y televisión (registro, reproducción).

¿Para qué educar en artes y oficios del audio?

Educamos para:

- Formar sujetos críticos y creativos con orientación a organizarse solidariamente para producir bienes y/o servicios culturales derivados de la apropiación de conocimientos en audio.
- Formar sujetos con habilidades y destrezas para la producción, investigación e innovación que contribuyan a dinamizar a las artes y oficios del audio como economía de interés nacional por su carácter productivo y liberador.
- Formar sujetos críticos con habilidades y destrezas para la producción, investigación e innovación que contribuyan, mediante las artes y oficios del audio, a la preservación, difusión, renovación y crecimiento de la cultura ancestral, indígena y africana, como las demás culturas populares, a nivel local y nacional.
- Formar sujetos orientados al trabajo en comunidades populares que, mediante la asistencia técnica en sonido para eventos, reivindiquen el encuentro comunal, la organización popular y la felicidad y *vivir bien* vía creación y recreación cultural.
- Formar sujetos capaces de detectar talentos en los barrios y contribuir mediante sus artes y oficios a potenciar sus trayectorias.
- Brindar en nuestras comunidades oportunidades de aprendizaje, mediante aulas itinerantes, donde estudiantes del laboratorio puedan fungir como multiplicadores de lo aprendido en materia de grabación, audio en vivo y producción de música electrónica, convirtiéndose en agentes democratizadores del conocimiento.
- Generar espacios de encuentro y formación política crítica de jóvenes profesionales, que con conciencia social y mediante acciones organizadas, rompan progresivamente con el monopolio de trabajo del mercado capitalista del audio.

¿Cómo educar en artes y oficios del audio?

Nuestra propuesta se basa en los principios y procesos defendidos por la Educación Popular, en este sentido trata de no funcionar como una escuela tradicional en la que se crean ambientes aislados de las realidades sociales, el contexto histórico y la práctica concreta donde

docentes transmiten conocimientos que los alumnos reproducen acriticamente.

El Laboratorio para las Artes y Oficios del Audio funcionará como un espacio de formación que toma las necesidades e intereses de los sujetos de aprendizaje y sus comunidades de origen para convertirlas en oportunidades de aprendizaje que atienden necesidades sentidas. **Por lo que, más que obtener un conjunto de información y aplicarla, los estudiantes trabajaran sobre el análisis de la práctica para proveer soluciones sociales.**

Mediante un **reflexión** sobre el oficio y sus variantes, entenderán que van a estudiar, y con ese entendimiento **se produce la necesidad de Saber como lo Hacen**, esto lleva a la **Investigación** y es en ese momento donde se brinda la **formación**, a través de un proceso de **producción** donde el facilitador comparte conocimientos mientras lo aplica en pleno ejercicio de la labor con resultados concretos a un problema social. Siendo este proceso dialéctico, el facilitador también se apropiará de ese “saber de la experiencia” de los estudiantes.

Esto supone una relación dialéctica y permanente entre el observar, investigar y estudiar, dialogar, practicar y producir, lo cual creemos que conduce a generar conocimientos significativos y pertinentes de los cuales los estudiantes se apropian.

Por ejemplo, para el caso del Laboratorio de *Grabación y Edición* de sonido se requiere de la construcción de un estudio de grabación que esté al servicio de la comunidad. Y que al mismo tiempo es el espacio formativo de los estudiantes. La comunidad de artistas (cantantes, músicos, cantautores, declamadores, cuentacuentos), se benefician al aprender directamente en la práctica de trabajo.

En Audio en Vivo, se requiere de la adquisición de un sonido para eventos públicos (conciertos, asambleas, presentaciones culturales y deportivas p.e.), que esté al servicio de la comunidad para todo tipo de eventos sociales y que igualmente los estudiantes son los operarios (guiados por el facilitador), para el aprendizaje del oficio al mismo tiempo que satisface requerimientos locales.

Para la Producción de Música Electrónica – DJ, la adquisición de computadoras para el aprendizaje de la composición musical a través de nuevas tecnologías digitales para la creación y posterior uso del conocimiento para la ambientación de eventos culturales de todos los

géneros musicales y popularización de artistas locales y conformación de colectivos artísticos musicales.

Otras Estrategias educativas:

Laboratorio de Calle – Aula Itinerante: Constituyen espacios de formación e intercambio, con programación y actividades especiales, que buscan generar procesos de cohesión grupal, socialización de experiencias, e intercambio de destrezas, capacidades y conocimiento entre los participantes del Laboratorio y Comunidades Locales. Se realizan en comunidades, parques, campamentos, entre otros.

Expediciones Pedagógicas: se entienden como espacios educativos basados en encuentros donde prevalecen la relación cara a cara, la vida en común y los afectos, y la creatividad asociada al hacer/crear/producir, en este caso en el área del audio.

Clínicas - Espacios especiales de capacitación y formación: Son actividades especiales de formación, básicamente prácticas (clínicas). Implica la invitación de artistas con alto nivel de desempeño para ofrecer sesiones de trabajo práctico que refuerce y genere motivación en los participantes.

Plataforma de Educación a Distancia: espacio virtual de construcción colectiva de conocimiento mediante tecnologías educativas digitales. Se encuentra disponible información y material de apoyo, existen foros para el debate de temáticas de interés.

Población participante:

El Laboratorio está orientado a recibir principalmente **a jóvenes de sectores populares**. La capacidad de participantes por taller es de veinte personas totalizando sesenta la población de una cohorte. Se estima recibir dos cohortes al año siendo la población formada anualmente de **120 personas**.

¿Cuáles son los componentes del Laboratorio para las Artes y Oficios del Audio?



El Laboratorio contempla un **Taller de Iniciación de 60 horas de duración**, que continúa con **tres talleres** de Grabación, Mezcla y Edición de Sonido; Audio en Vivo y Producción de Música Electrónica, **de 180 horas** de duración cada uno distribuidas en ocho meses de formación.

Propuesta de proyecto de formación integral en Audio -versión itinerante:

Tras un año de trabajo en el proyecto formativo integral en audio, Tiuna El Fuerte, colectivo activador, propuso a Inces, institución cooperante en el proceso educativo, iniciar un proceso de formación itinerante en varias entidades del país, de cara a dar respuesta a las demandas de conocimientos de los sujetos de aprendizaje participantes de la construcción de las matrices, mientras se habilita el espacio en el CFS Luis Beltrán Prieto Figueroa de Caracas, el cual contará con la infraestructura y equipamiento solicitado para realizar el proyecto.

La propuesta itinerante pretende:

1. Desarrollar un proceso de formación en audio en 5 estados del país descentralizando con ello oportunidades de acceso a la educación en este campo, históricamente privatizado y altamente costoso en Venezuela.
Meta: Proyecto activado en 5 estados (Distrito Capital, Miranda, Aragua, Zulia y Lara).
2. Certificar como “**Productor Integral de Audio**” a aproximadamente 100 jóvenes pertenecientes a organizaciones o colectivos socioculturales, cuyas prácticas implican el desarrollo de acciones vinculadas al audio.
Meta: 100 jóvenes certificados
3. Diagnosticar conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas y valores de jóvenes interesados en desempeñarse como trabajadores de audio, de cara a perfeccionar el proyecto de formación integral en su modalidad fija.
Meta: 1 diagnóstico por estado.
4. Identificar potenciales maestros a propósito de generar un proceso de formación de formadores y con ello agilizar iniciativas de multiplicación del proyecto en otras regiones del país.
Meta: 1 diseño de proceso de formación de formadores.
5. Propiciar alianzas estratégicas con individualidades, organizaciones, instituciones públicas o empresas privadas que estimulen el fortalecimiento del programa de formación en audio.

Meta: 15 alianzas realizadas.

Ruta de trabajo:

Momento 1: Realizar un encuentro formativo estatal para realizar la indagación de los intereses y necesidades, caracterización de participantes y la presentación del proyecto integral en audio de acuerdo a la perspectiva pedagógica de Inces.

Los maestros adaptan las matrices del proyecto formativo según los resultados de la indagación de contextos y necesidades de formación detectadas, se realiza un cronograma de actividades.

Momento 2: Se desarrollan las matrices durante 80 horas de formación intensiva (en un mes). Se culmina con una actividad pública demostrativa de los aprendizajes (plaza, barrio, núcleo cultural, liceo, donde elijan los participantes).

Momento 3: Se realiza sistematización de la experiencia y se hace acto de certificación de jóvenes trabajadores.

Momento 4: A partir del mes de marzo 2014 se realiza en Caracas proceso de formación de formadores de acuerdo a la caracterización de los maestros potenciales identificados en los estados, dicho proceso tendrá un enfoque más de formación político-pedagógica y de fortalecimiento de conocimientos técnicos, con los maestros iniciales e invitados nacionales o internacionales para clínicas.

Cronograma de formación:

Estado	Espacio	Fecha
Caracas	Parque Cultural Tiuna El Fuerte – Caracas	19 y 20 de julio
Aragua	Café Cultural Caramba en el Parque San Jacinto - Maracay	14 y 15 de agosto
Miranda	Núcleo Endógeno Conopoyma – Los Teques	06 y 07 de agosto
Zulia	Fuerza Integradora de la Juventud (FIJU)	04 y 05 de septiembre
Lara	Por definir	06 y 07 de septiembre

Ciclo Itinerante (80 horas):

TEMAS	Conocimientos, habilidades, destrezas Actitudes y valores correspondientes al perfil de la o el sujeto de aprendizaje a egresar.	Recursos necesarios para la Concreción del proceso formativo, investigativo, innovador y de producción socialista.	Lapso de Ejecución
Presentación del enfoque pedagógico y del método de trabajo	1.- Educación Popular / Pedagogía Crítica 2.- Investigación Acción Participante 3.- Sistematización (cuadernos) 4.- Situación actual de la enseñanza y trabajo en audio en Venezuela 5.- Asociación entre educación y trabajo en ámbitos de dominación y liberación (habilidad) 6.- Participación (actitud) 7.- Democratización del conocimiento (valor)	Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos. Propuesta pedagógica de Inces (diapositivas digitales) Material audiovisual Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores	4 h
Física del sonido	1.-Sonido, origen y generación, propagación en el medio 2.- Interpretación física del sonido, movimiento armónico, concepto de onda, características de onda 3.- Frecuencia 4.- Características del sonido, intensidad, tono y timbre 5.- Audio analógico y digital: conversión A/D, D/A 6.- Relacionar, diferenciar, comparar de estos conceptos en el campo de trabajo del sonido (habilidad) Análisis, síntesis (habilidad) 7.- Investigación (actitud) 8.- Participación (actitud) 9.Contaminación sónica, higiene auditiva, salud auditiva	Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos. Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores.	4 h

Acústica/ psicoacústica	<p>1.- Oído humano, funcionamiento y comportamiento 2.- Percepción sensorial del sonido 3.- Reflexión, refracción y absorción de onda 4.- Espacios acústicos, resonancias, absorciones 5.- Observar y diferenciar (habilidad) 6.- Participación (actitud) 7.- Investigación (actitud)</p>	<p>Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos. Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores.</p>	2 h
Sistemas técnicos	<p>1.- Conexiones, entradas/salidas, cables, líneas balanceadas 2.- Micrófonos, funcionamiento, tipos y usos 3.- Niveles de señal, vúmetros, unidades de medida 4.- Cónsolas, secciones, utilidades, tipos. 5.- Grabadores, tipo y manejo 6.- Procesadores de dinámica y procesadores de efecto 7.- Amplificadores y altavoces. Características tipos y usos 8.- Fase y filtro de peine 9.- Tecnología e impacto ambiental (cómo, con qué, dónde se produce el equipo y su relación con el ambiente de origen) 10.- Dependencia tecnológica vs soberanía tecnológica CRBV - PNSB 11.- Observación y experimentación (habilidad) 12.- Participación (actitud) 13.- Investigación (actitud)</p>	<p>Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos. Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores.</p>	10 h
Informática	<p>1.-Introducción a la informática de sonido (memorias, formatos) 2.-Introducción a los sistemas y programas libres Decretos – Tecnologías libres 3.-Iniciación en programas de audio. Ardour, Protools, tracktor, etc. Iniciar proceso de reflexión en el diseño y uso de tecnologías libres 9.- Observación y diferenciar (habilidad) 10.- Participación (actitud) 11.- Investigación (actitud)</p>	<p>Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos. Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores. Computadores.</p>	4 h

	12.- Destreza: reconoce programas electrónicos y puede producir materiales sonoros		
Inglés Técnico	1.-Vocabulario técnico 2.- Diccionarios y recursos 3.- Comprensión de vocabulario (Habilidad) 4.- Utiliza diccionarios bilingües (Habilidad) 5.- Participación (actitud) 6.- Investigación (actitud)	Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos Pizarra y marcadores	1 h
Electricidad y electrónica básica	1.- Conceptos básicos: iones, aislantes y conductores, campo eléctrico. 2.- Ley de Ohm, potencia eléctrica, unidades de medida, componentes básicos: resistencias, bobinas, generadores 3.- Circuitos básicos de componentes de audio: altavoces, amplificadores y micrófonos. 4.- Conexiones eléctricas 5.- Electrónica básica. Componentes. Diagramas de bloques 6.- Observación y demostración (habilidad) 7.- Participación (actitud) 8.- Investigación (actitud) 9.- Solidaridad (actitud)	Aula con capacidad para un máximo de 20 alumnos. Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores. Soldadores Cables y conectores	2 h
Lenguaje musical y tradiciones venezolanas	1.- Historia de la música 2.- La música como elemento para potenciar la organización 2.- Rítmica 3.- Armonía 4.- Notación musical 5.- Géneros musicales 6.- Etnomusicología 7.- Promoción de música nacional (actitud) 8.- Investigación (actitud) 9.- Sentido de pertenencia patrio (valor)	Pizarra y marcadores Proyector Material audiovisual	4 h
Proyectos productivos, redes y sustentabilidad	1.- Antecedentes históricos del desarrollo económico venezolano 2.- Modelo económico rentista petrolero 3.- Alternativas al desarrollo 4.- Economía popular – comunal (desarrollo endógeno, empresas de producción social,	Pizarra y marcadores Ley del Sistema Económico Comunal (Habilidad)	6 h

	<p>comunas productivas, redes productivas)</p> <p>5.- Reconocimiento de la ley del Sistema Económico Comunal (Habilidad)</p> <p>6.- Trabajo en colectivo y cogestión (actitud)</p> <p>7.- Responsabilidad (valor)</p> <p>8.- Autonomía (valor)</p> <p>9.- Investigación (actitud)</p> <p>10.- Trabajo productivo sustentable (valor)</p>		
Sonido en vivo	<p>1.- Equipos (sistemas de audio, microfónica, consolas)</p> <p>2.- Audición y mezcla</p> <p>3.- Trabajo en tarima</p> <p>4.- Producción de eventos</p> <p>5.- Tecnología y soberanía nacional (origen de los equipos, mercantilización, obsolescencia programada, alternativas libres)</p> <p>6.- Experimentación -prácticas</p> <p>7.- Destrezas: Operar equipos profesionales de audio, amplifica sonido, mezcla sonido.</p> <p>8.- Reseña de Leyes laborales, derechos y deberes.</p> <p>9.- Investigación (actitud)</p> <p>10.- Trabajo en equipo (actitud)</p> <p>11.- Cooperación (valor)</p>	<p>Sistema de amplificación de sonido</p> <p>Banda musical</p>	10 h
Grabación y Edición de Sonido	<p>1.- Microfonia</p> <p>2.- Preamplificadores</p> <p>3.- Ecualizadores</p> <p>4.- Envíos auxiliares</p> <p>5.- Efectos de tiempo y dinámica</p> <p>6.- Pluginns</p> <p>7.-Niveles y medición</p> <p>8.-Sistemas de edición de no lineal</p> <p>9.-Mezcla</p> <p>10.- Tecnología y soberanía nacional (origen de los equipos, mercantilización, obsolescencia programada, alternativas libres)</p> <p>11.- Experimentación -prácticas/aprender haciendo- (habilidad)</p> <p>12.- Destrezas: Operar equipos profesionales de audio, graba y edita sonido, mezcla sonido.</p> <p>13.- Investigación (actitud)</p>	<p>Estudio acondicionado acústicamente y equipado según lista anexa</p> <p>Pizarra y marcadores</p>	10 h

	14.- Trabajo en equipo (actitud)		
DJ – Producción de música	1.- Breve historia del deejing 2.- Equipamiento general 3.- Tipos de mezcla y plataformas 4.- Tecnología y soberanía nacional (origen de los equipos, mercantilización, obsolescencia programada, alternativas libres) 5.- Experimentación -prácticas/aprender haciendo- (habilidad) 6.- Destrezas: Operar equipos profesionales de audio, amplifica sonido, mezcla sonido. 7.- Investigación (actitud) 8.- Trabajo en equipo (actitud)	Platos y mezclador Proyector Material audiovisual Pizarra y marcadores	10 h
Socialización de Saberes y Experiencias. Crítica Social. (actividad pública cogestionada con la comunidad)	1.- Historia de la comunidad 2.- Reconocimiento de sus talentos artísticos (actitud) 3.- Industria cultural y mercantilización (payola, ideología, mercado) 4.- Investigación (actitud) 5.- Trabajo en equipo, cooperación (actitud) 6.- Cogestión comunitaria (valor)	Cuadernos o grabadores Equipos de amplificación de audio	10 h

Ciclo Básico

MATRIZ DE FORMACIÓN INTEGRAL EN BASE A LA REVISIÓN DE LOS PROGRAMAS DEL INCES

TEMÁTICA	CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES CORRESPONDIENTE AL PERFIL DEL Y LA EGRESADA, DE LA OPCIÓN FORMATIVA	RECURSOS NECESARIOS PARA LA CONCRECIÓN DE PROCESO FORMATIVO	LAPSO DE EJECUCION	Observaciones
<p>Introducción y aprendizaje en las artes del sonido.</p> <p>Conocimientos de los aspectos físicos del sonido</p> <p>Conocimiento de las distintas herramientas del sonido</p> <p>Conocimiento de las leyes y derechos de los trabajadores de este medio</p>	<p>1.-Física del sonido</p> <p>2.-Acústica y psicoacústica</p> <p>3.-Sistemas técnicos</p> <p>4.-Electricidad y electrónica básica</p> <p>5.-Informatica</p> <p>6.-Inglés técnico</p> <p>7.-Formación Laboral</p> <p>8.-Iniciativa solidaria</p> <p>9.-Aprendizaje en el trabajo</p>	<p>Aula amplia y acondicionada acústicamente con capacidad para un máximo de 20 alumnos.</p> <p>Proyector y pantalla de video, pizarra y marcadores.</p> <p>Ordenador por persona equipado con, audífonos, consola y controladores, con cableado necesario.</p> <p>En los ordenadores se incluirían los software y material didáctico.</p> <p>Conexión a internet.</p>	<p>Física del sonido 6 h</p> <p>Acústica 6 h</p> <p>Sistemas técnicos 10 h</p> <p>Electricidad 10 h</p> <p>Informática 10 h</p> <p>Inglés Técnico 2 h</p> <p>Formación Laboral 4 h</p> <p>Iniciativa solidaria 4 h</p> <p>Duración total 60 h</p>	

CAMPOS	CONTENIDO	OBJETIVOS	LAPSO DE TIEMPO
FISICA DEL SONIDO	1.-Sonido, origen y generación, propagación en el medio 2.- Interpretación física del sonido. Movimiento armónico, concepto de onda, características de onda. 3.-Características del sonido, Intensidad, tono y timbre 4.-Relación de estos conceptos en el campo de trabajo con sonido 5. -Audio analógico y digital: conversión A/D, D/A, formatos de conversión	Conocer la representación física de los fundamentos del sonido y relacionarla con el uso de herramientas de sonido	6 horas
ACÚSTICA Y PSICOACÚSTICA	1.-Reflexión, refracción y absorción de onda 2.-Espacios acústicos, resonancias, absorciones. 3.-Oído humano, funcionamiento y comportamiento 4.-Percepción sensorial del sonido	Relacionar los aspectos de acústica que afectan directamente a la sonorización.	6 horas
SISTEMAS TÉCNICOS	1.-Conexiones, entradas/salidas, cables. Líneas balanceadas. 2.-Micrófonos, funcionamiento, tipo y usos 3.-Cónsolas, secciones, utilidades, tipos. 4.-Grabadores, tipo y manejo 5.-Procesadores de dinámica y procesadores de efecto 6.-Amplificadores y altavoces. Características tipos y usos	Conocer y manipular las distintas herramientas y procesos de audio	8 horas
INFORMATICA	1.-Introducción a la informática de sonido (memorias, formatos) 2.-Iniciación en software de audio. Protools, cubase, tracktor, etc.	Conocer y manipular distintos software para la edición, grabación, instalación y ajustes de equipos	10 horas

ELECTRICIDAD Y ELECTRONICA BÁSICA	<p>1.-Conceptos básicos: iones, aislantes y conductores, campo eléctrico.</p> <p>2.-Ley de Ohm, potencia eléctrica, componentes básicos: resistencias, bobinas, generadores</p> <p>3.-Circuitos básicos de componentes de audio: altavoces, amplificadores y micrófonos.</p> <p>4.-Electronica básica. Funcionamiento Puertas lógicas, componentes</p> <p>5.-Código binario</p>	Conocer los conceptos básicos de la electricidad y electrónica, así como conocer las unidades utilizadas en el manejo de equipos de audio.	8 horas
FORMACIÓN LABORAL	<p>1.-Ley laboral, derechos y deberes.</p> <p>2.-Seguridad e higiene en el trabajo</p> <p>3.- Organización y organización laboral</p>	<p>Conoce leyes, estatutos y convenios relacionados con el trabajo del audio</p> <p>Conocer modos de organización laboral</p>	6 horas
INICIATIVA SOLIDARIA	<p>1.- El trabajo en el capitalismo</p> <p>2.- Emprendimiento solidario (cooperativas, unidades productivas alternativas...)</p> <p>3.- Poder Popular: conocer distintas organizaciones populares</p>	Participar en la sociedad a través de las herramientas de audio	6 horas
INGLÉS TÉCNICO	<p>1.-Vocabulario Técnico</p> <p>2.-Diccionarios y recursos</p>	Conocimiento de vocabulario técnico	2 horas
APRENDIZAJE EN EL TRABAJO		Aprendizaje a través del trabajo y el estudio constante	8 horas
TOTAL HORAS			60 HORAS

Taller de Grabación y Edición de Sonido

TEMÁTICA	CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES CORRESPONDIENTE AL PERFIL DEL Y LA EGRESADA, DE LA OPCIÓN FORMATIVA	RECURSOS NECESARIOS PARA LA CONCRECIÓN DE PROCESO FORMATIVO	LAPSO DE EJECUCION	Observaciones
<p>Manejo y conocimiento de herramientas para la realización de grabaciones y edición de audio.</p> <p>Conocimiento de los distintos conceptos de mezcla musical.</p> <p>Conocimientos de los aspectos físicos del sonido</p>	<p>1.-Introducción al sonido</p> <p>2.-Física del sonido</p> <p>3.-Electrónica</p> <p>4.-Flujo de señal</p> <p>5.- Informática</p> <p>6.-Profesionalización</p> <p>7.-Música</p> <p>8.-Comunicación social</p> <p>9.-Aprendizaje en el trabajo</p>	<p>1-Consola analógica o digital (mínimo 16 canales y 6 envíos auxiliares).</p> <p>1-Computadora software e hardware (Protools)</p> <p>2-Altavoces de estudio</p> <p>Microfonía de estudio</p> <p>-Cableado necesario</p> <p>-Aula amplia acondicionada acústicamente</p> <p>-Estudio (aula practica)</p>	<p>Introducción sonido 10 h</p> <p>Física del sonido 10 h</p> <p>Electrónica 20 h</p> <p>Flujo de señal 40 h</p> <p>Informática 10 h</p> <p>Profesionalización 10 h</p> <p>Música 10 h</p> <p>Comunicación social 10 h</p> <p>Duración total 180 h</p>	

CAMPO	CONTENIDO	UTILIDAD	LAPSO DE TIEMPO
INTRODUCCIÓN AL SONIDO	Visualización del Proceso. Estudios de grabación radio y televisión.	Los estudiantes pasan dos horas semanales analizando el desarrollo del trabajo "en el mundo real" entendiendo de que se trata y para qué sirve.	10 horas
FISICA DEL SONIDO	1.-El aire como espacio físico Transmisión y propagación del sonido. 2.-Refracción y absorción. 3.-Reverberación y eco 4.-Materiales acústicos	Conocer el comportamiento del oído humano así como el del sonido y su interacción en el espacio físico.	10 horas
ELECTRONICA	1.Electricidad 2.Conductores 3. Frecuencia y longitud de onda 4.Transductores (micrófonos y bocinas) 5.cables y conectores 6. Unidades de medida. dB	Conocer cómo se transforma y viaja el audio convertido en señal eléctrica.	20 horas
FLUJO DE SEÑAL	1.-Tipos de señal 2.-Preamplificadores 3.-Ecuilibradores 4.-Envíos auxiliares 5.-Efectos de tiempo y dinámica 6.-Formatos de grabación 7.-Niveles y medición 8.-Formatos de grabación y edición de sonido 9.-Mezcla y entrega final	Conocer cómo se captura y manipula el audio en sus diversas aplicaciones.	40 horas
INFORMÁTICA	1.-Software hardware 2.-Sistemas operativos 3.-Programas 4.-Archivos 5.-Documentos	Entender el funcionamiento correcto de computadores, sistemas operativos y programas diversos	10 horas
TRABAJO	1.-Mística de trabajo 2.-Valores culturales 3.-Conciencia social 4.- Pedagogía	Socialización entre el estudiante, el facilitador y las comunidades a través de valores culturales.	10 horas
MÚSICA	1.-Historia de la música 2.-Rítmica 3.-Armonía	Conocer y comprender, escuchando distintos instrumentos, géneros musicales Desarrollo del oído como herramienta de	10 horas

	4. Notación musical 5. Géneros musicales (nacionales y mundiales) 6. Etnomusicología	trabajo.	
COMUNICACIÓN SOCIAL	1. El lenguaje del sonido 2. Formatos de programas de radio y televisión 3. Sonido para cine, y videojuegos	Descubrir cómo funciona el lenguaje del sonido en los medios de comunicación	10 horas
APRENDIZAJE EN EL TRABAJO		Aprendizaje a través del trabajo y el estudio constante e intercalado	60 horas
TOTAL HORAS			180 HORAS

Taller de Audio en Vivo

TEMÁTICA	CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS, ACTITUDES Y VALORES CORRESPONDIENTE AL PERFIL DEL Y LA EGRESADA, DE LA OPCIÓN FORMATIVA	RECURSOS NECESARIOS PARA LA CONCRECIÓN DE PROCESO FORMATIVO	LAPSO DE EJECUCION	Observaciones
<p>Manejo de consolas analógicas y digitales, instalación de equipos de sonido para la realización de eventos y espectáculos. Lectura e interpretación de planos de escenario. Elaboración de cables. Conocimientos de los aspectos físicos del sonido</p>	<p>1.-Física del sonido 2.-Acústica 3.-Sistemas técnicos 4.-Electricidad 5.-Montaje, seguridad e higiene 6.-Informatica 7.-Audición y mezcla 8.-Producción de eventos 9.-Aprendizaje en el trabajo</p>	<p>-2 Equipo de sonido (uno de trabajo y otro de aprendizaje). Incluye: sistema para main y monitores. -3 consolas digitales -3 consolas analógicas -Cableado necesario -Aula amplia acondicionada acústicamente -Anfiteatro (aula practica) -Computadora por persona (software y periféricos)</p>	<p>Física del sonido 10 h Acústica 10 h Sistemas técnicos 40 h Electricidad 10 h Montaje y seguridad 20 h Informática 10 h Audición y mezcla 10 h Producción eventos 10 h</p> <p>Duración total 180 h</p>	

MATERIA	CONTENIDO	UTILIDAD	LAPSO DE TIEMPO
FISICA DEL SONIDO	1.-Transmisión y propagación del sonido 2.-Intepretación física del sonido 3.-Unidades de medida 4.-Conversion A/D 5.-Potencias, ganancias y volúmenes	Relacionar los aspectos físicos del sonido que afectan directamente a la sonorización de eventos	10 horas
ACÚSTICA	1.-Espacios acústicos 2.-Absorción, reflexión y refracción 3.-Comportamiento del sonido en espacios abierto y cerrados 4.-Cobertura acústica 5.-Reverberación y eco	Relacionar los aspectos de acústica que afectan directamente a la sonorización de eventos	10 horas
SISTEMAS TÉCNICOS	1.-Conectores y cableado 2.-Entradas y salidas, D.I. 3.-Micrófonos 4.-Consolas A/D 5.-Crossover 6.-Amplificadores 7.-Altavoces 8.-Sistemas de altavoces 9.-Flujo de señal 10.-Tratamiento en dinámica y efectos 11.-Dinámica 12.-Efectos 13.-Vumetros	Conocer y manipular las distintas herramientas de audio en la producción de eventos sonoros	40 horas
INFORMATICA	1.-Software de medición de equipos 2.-Software de instalación de equipos	Conocer y manipular distintos software para la instalación y ajustes de equipos	10 horas
ELECTRICIDAD	1.-Consumo potencia 2.-Unidades de potencia 3.-Mediciones 4.-Tipos de fuentes 5.-Conexiones	Conocer y manipular las distintas fuentes de alimentación, así como conocer los instrumentos de medida	10 horas
MONTAJE SEGURIDAD E HIGIENE	1.-Medidas de seguridad en el trabajo 2.-Procedimientos seguros en el trabajo 3.-Estructuras 4.-Montaje y desmontajes 5.-Trabajo en el escenario 6.-Derechos y organización popular	Conocer las medidas de seguridad y los protocolos de actuación, leyes, estatutos y convenios	20 horas

AUDICIÓN Y MEZCLA	1.-Audiciones 2.-Mezclas	Conocer y comprender, escuchando distintos instrumentos, su sonido y su ecualización Comprensión del concepto de mezcla	10 horas
PRODUCCIÓN DE EVENTOS	1.-Recursos 2.-Necesidades 3.-Personal 4.-Clases de eventos	Conocimiento de la cadena de producción y las necesidades técnicas en la realización de un evento sonoro	10 horas
APRENDIZAJE EN EL TRABAJO		Aprendizaje a través del trabajo y el estudio constante e intercalado	60 horas
TOTAL HORAS			180 HORAS

Componente Comunitario:

Sonido en la Zona:

Sonido en la Zona se constituye como una estrategia educativa que busca estimular la participación social de estudiantes del Proyecto de Audio, a través de la realización de actividades culturales comunitarias donde se ponen en práctica conocimientos y habilidades en materia del audio, las cuales son co-organizadas con actores locales a partir de una lógica sustentable y colaborativa, y posteriormente valoradas en espacios críticos y reflexivos que integran a miembros comunitarios, en la búsqueda de generar una comunidad de aprendizaje amplia.

Esta estrategia pretende ir abonando un sentido de arraigo social en los estudiantes del proyecto, que oriente el servicio profesional de éstos como trabajadores hacia la satisfacción de necesidades de comunidades populares impidiendo la disociación de sus talentos, capacidades y conocimientos de las realidades sociales locales.

Este espacio se realizará semanalmente.

En Onda con la Vida Social

Es un espacio de construcción de conocimientos y criterio social como trabajadores del audio, a partir del impulso de espacios de foro-debate para público en general, o convivencia con grupos organizados, en torno las siguientes líneas de investigación que circundan los mundos de sentido de la práctica de profesionales del audio:

- Capitalismo, Mercado y Explotación: Organización de fuerzas de trabajo en el capitalismo, plusvalía y explotación, experiencias productivas de autogestión
- Vida y Tecnología: Obsolescencia programada de los equipamientos; Componentes Tecnológicos e Impacto Ambiental.
- Ciudad y Luchas Urbanas: Historia y trayectoria de algunos movimientos populares urbanos de Caracas.
- Industrias Culturales y Economías Colaborativas: Nuevas formas de producir e intercambiar valores. Alternativas creativas para generar sustentabilidad en el marco de la producción cultural como opción sociolaboral.
- Culturas Populares, Tradiciones y Encuentro Popular.

Este espacio se realizará cada dos semanas.

Incubadoras de Proyectos Productivos

La Incubadora se propone como una experiencia de formación alternativa para brindar herramientas técnicas, desmitificando su complejidad y permitiendo la construcción colectiva de conocimiento y nuevas capacidades que permitan hacerse de los elementos para la consecución de objetivos colectivos, a través de la articulación y alianza con actores institucionales y-o comunitarios.

A través de una serie de talleres y espacios de trabajo, la incubación no solo brindará formación sobre metodología, gestión de proyectos, planificación participativa y economías colaborativas. Además elaborará estrategias para cada línea de acción, apoyando de esta forma a los grupos interesados en procesos de organización y desarrollo comunitario.

El programa de formación estará compuesto por talleres y espacios de trabajo sobre diferentes temáticas. La lógica de trabajo siempre será aprender- haciendo.

Contenidos generales:

- Formulación, gestión, seguimiento y evaluación de proyectos productivos. Redacción de propuestas (EL ABC de un proyecto: antecedentes, justificación, descripción, objetivos, resultados, líneas de acción, alcance, indicadores, presupuesto, plan de financiamiento, calendario, etc).
- Estrategias para el trabajo colectivo y en red. ¿Quiénes? Y ¿con quiénes? Organización Inteligente. Ideas y herramientas para la consolidación de grupos y organizaciones. El ¿Para qué? Ideas para el trabajo productivo.
- ¿Cómo? Gestión y producción popular colaborativa. Mapa Vivo, Ponderación de actores. Creando red. Elaboración de acuerdos asociativos. Sistemas de toma de participación. Estrategias de trabajo y sustentabilidad. Estrategias de producción, gestión y colaboración.

Este espacio se realiza una vez a la semana siendo de 4 horas de duración.

Estudios de Grabación y Edición de Sonido como espacios para el Trabajo Productivo Juvenil

“El patrón de medición de los logros socialistas es: hasta qué grado las medidas y políticas adoptadas contribuyen activamente a la constitución y consolidación bien arraigada de un modo sustancialmente democrático, de control social y autogestión general”.

Istvan Mészáros

¿Qué son los Estudios de Grabación y Edición de Sonido?

Son espacios insonorizados y acondicionados acústicamente dedicados al registro y manipulación del sonido, generalmente cuentan con una sala de grabación dotada de microfonía y líneas de envío para la toma del sonido y un área de control donde se realizan los procesos de tratamiento de éste (mezcla, masterización, edición), así como su producción o reproducción.

Para la operación técnica de estudios de grabación y edición de sonido se requieren de profesionales formados en el estudio del fenómeno sonoro, tales como la grabación y producción de sonido, la acústica, la electroacústica, el diseño sonoro, entre otras áreas.

Los Estudios de Grabación y Edición de Sonido como espacios socioproductivos

Los Estudios de Grabación y Edición de Sonido son productivos en una doble dimensión, la simbólica y económica, desde las cuales generan producciones tangibles e intangibles en calidad de bienes y servicios.

En el marco de la producción simbólica, los estudios de grabación producen contenidos que contribuyen a comprender, reproducir o transformar el sistema social, ya que tienen la potencialidad de mantener, renovar o reestructurar los mundos de sentido a través de su incidencia socio-cultural en los imaginarios colectivos. Sus producciones pueden influir en las maneras de pensar y hacer de sociedades, a través de bienes materiales e inmateriales, como discos y temas musicales, películas o videojuegos, que son de uso y apropiación cotidiana de la gente.

La dimensión simbólica productiva de estos estudios es de carácter estratégico, en tanto son los símbolos las principales armas en la batalla cultural actual. Fíjese como la hegemonía mundial, no se sostiene sólo a través de medios violentos ejercidos por el Imperialismo en su afán de dominar territorios y recursos naturales y económicos, sino mediante una poderosa maquinaria global de símbolos culturales con capacidad de imponer una lectura única de la realidad y una historia dissociada de las

resistencias, luchas y conquistas de los pueblos, que subyuga sus identidades, estima colectiva y su poder creador transformador.

“Nuestros símbolos ¿qué?, ¿por dónde circulan?, ¿Dónde entrena nuestra Selección Vinotinto de Música Urbana?, ¿cómo hizo Alí Primera?, ¿cómo hicieron Servando y Florentino?, ¿cuál fue la estrategia de Silvio Rodríguez, Pablo Milanés?, ¿cuál la de Don Omar?, ¿cómo hicieron la cumbia y el vallenato para poner a bailar a la gente desde Tepito (México) pasando por Petare (Venezuela) hasta Villa Diamante (Argentina)?, ¿cómo hizo el reguetón para llegar a la China y al Japón?”

Por otra parte, los estudios en su dimensión económica funcionan como centros de producción de importantes Industrias Culturales, como la música, la televisión y el entretenimiento, dinamizadoras de Economías Creativas.

Las **Industrias Culturales** son aquellas que producen y comercializan, con criterio industrial, bienes y servicios destinados específicamente a satisfacer y/o promover demandas de contenidos simbólicos con fines de reproducción económica, ideológica y social. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores editorial, multimedia, audiovisual, discográfico, cinematográfico, artesanía y diseño.

Las **Economías Creativas**, por su parte, funcionan como proveedoras y catalizadoras de valor a partir de los bienes y servicios de naturaleza simbólica o cultural. Algunos ejemplos de su actividad, fueron reflejados en el primer estudio realizado en torno a la dimensión económica de las Industrias Culturales en los países del MERCOSUR, donde se decía que en el año 2000, habían facturado sólo en Argentina cerca de 10 mil millones de dólares, cifra superior al 3% del PIB nacional que por entonces rondaba los 280 mil millones de dólares. Por su parte, en Colombia, las industrias culturales llegan a aportar más a su economía que la misma industria del café, la agroindustria tradicionalmente más importante en dicho país.

¿Cómo se pueden vincular los Estudios de Grabación y Edición de Sonido a la Economía Solidaria y al Trabajo Productivo Juvenil?

Anteriormente se presentaron algunas referencias que fundamentan el sentido productivo de los estudios de grabación y edición de sonido, ahora algunos planteamientos para pensar el ciclo productivo de estos espacios en perspectiva socialista y no capitalista, que responde a necesidades colectivas comunitarias y no a intereses particulares, y contribuye al desarrollo de las potencialidades y capacidades culturales de los territorios locales donde hacen vida, más que a transnacionales de la industria cultural.

La Producción: Estos estudios de grabación son de propiedad social, se conforman como Empresas de Propiedad Social Directa (EPS) (según artículo 10 de la LEY ORGÁNICA DEL SISTEMA ECONÓMICO COMUNAL), donde los medios de producción, o lo que es lo mismo los equipos de grabación y edición de sonido, son del colectivo. En este caso de colectivos juveniles culturales locales. No se establece la división social del trabajo, en tanto no existen propietarios capitalistas y asalariados, todos son trabajadores y trabajadoras formados y formadas integralmente en el uso de los equipos para la producción cultural.

Los diversos estudios de grabación no actúan aisladamente y según la fórmula de la libre competencia, se articulan en una red productiva (según artículo 3 de la LEY ORGÁNICA DEL SISTEMA ECONÓMICO COMUNAL), que responde a las necesidades culturales de sus territorios locales de asentamiento, como a las del pueblo venezolano en general, respetando y promoviendo las manifestaciones culturales propias, actuales y contemporáneas, como las universales.

La Distribución: Los diversos colectivos juveniles culturales locales activan un Circuito de Festivales, Eventos y Ferias y una Red de Tiendas Culturales, que funcionan como vehículos de distribución de las producciones de los estudios.

Este circuito de festivales-eventos-ferias con puntos de distribución itinerante funcionan como espacios de encuentro artístico-cultural, deportivo y político en los cuales se socializan mensajes, se comercializan los productos de los estudios en articulación con las economías locales y populares: venta de comida, bebidas, ropa, artesanías, etc. Podrán ir desde la presentación de obras de teatro, hasta lanzamientos de discos, festivales de cine, conciertos y exposiciones, ferias y bazares, pasando por

actividades enmarcadas en las luchas de los colectivos (equidad de género, ecología, poder popular).

La Red de tiendas culturales, son espacios físicos habilitados en puntos estratégicos de cada estado o región, para la comercialización y articulación de los productos y nodos de los estudios.

Intercambio: Las producciones culturales de la red de estudios no sólo se venden, también se intercambian de acuerdo a las medidas de su valor de uso (según Capítulo IV de LEY ORGÁNICA DEL SISTEMA ECONÓMICO COMUNAL), entre los colectivos culturales de la red o en mercados de trueque donde se conectan procesos productivos de diversa naturaleza y diferente producto.

En este caso, se minimiza la intermediación y se fijan precios más cercanos al valor de los productos, a partir de estrategias que superan la relación costo- beneficio monetario.

Consumo: En el caso de la cultura, el consumo no agota el producto generado sino que lo aumenta. A mayor consumo, mayor promoción, distribución, socialización del producto. El consumo cultural tiene un carácter inelástico, con respecto a lo finito de otros consumos.

Este proceso del ciclo productivo en esta red, pasa por impulsar formas de consumo responsable y una crítica permanente al consumismo. También de exigir la responsabilidad social de los grandes productores e industrias culturales, financistas y comerciantes y promover el respeto a los derechos de los consumidores.

Así también, los excedentes ingresados por concepto de consumo se reinvierte socialmente en el mantenimiento de las unidades productivas, la gestión productiva y en la inversión social territorial de la red (según artículo 24 de la LEY ORGÁNICA DEL SISTEMA ECONÓMICO COMUNAL).

