



PROYECTO AULA EMPRESA

VINCULOS CON EMPRESAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL AE-PUB-2016-066

CIFP PONFERRADA

PONFERRADA, LEÓN

PROGRAMA AULA EMPRESA DE CASTILLA Y LEÓN

1. Fase de PLANIFICACIÓN

INTRODUCCIÓN

Los continuos avances técnicos en el sector de la Imagen y el Sonido suponen una continua necesidad de renovación de los profesionales del mismo para adaptarse a la demanda. El camino hacia la excelencia pasa, sin duda alguna, por esa adaptación. Esto requiere, en primer término, conocer los últimos avances tecnológicos en el sector audiovisual, pero, sobre todo, conocer de primera mano experiencias de la vida laboral con esas tecnologías como protagonistas. Nos encontramos ante un mercado altamente competitivo, que requiere de profesionales con capacidad de adaptación y aprendizaje continuo del entorno productivo.

Nuestro centro, el **CIFP Ponferrada** es un centro abierto a nuevos proyectos para mejorar la calidad de la enseñanza y que motiven positivamente al alumnado, con la intención de participar en proyectos que sirvan para mejorar los resultados académicos.

Las **empresas del sector audiovisual** en Ponferrada, se nutren claramente de los alumnos titulados en el CIFP Ponferrada. Muchas de las empresas dedicadas al audiovisual están vinculadas al centro a través de los convenios para la Formación en Centros de Trabajo. La práctica totalidad son pequeñas empresas y en algunas de ellas trabajan y/o son de titularidad de antiguos alumnos del centro, titulados en el Ciclo de Producción de Audiovisuales y Espectáculos y Sonido para Audiovisuales y Espectáculos. Este hecho pretendemos aprovecharlo en el presente proyecto y que sirva de motivación añadida para los actuales alumnos futuros Técnicos Superiores, proponiendo como ejemplo del éxito en el sector las buenas prácticas profesionales desarrolladas por estas empresas que siguen siendo competitivas también en las circunstancias adversas actuales.

OBJETO Y FINALIDAD DEL PROYECTO

El proyecto tiene por finalidad acercar a los alumnos de formación profesional de los Ciclos Formativos de Grado Superior **PRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS** y de **SONIDO DE AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS** a las empresas del entorno productivo,

mejorando sus posibilidades laborales y creando lazos más fuertes entre el centro y las entidades empresariales del sector audiovisual.

Por lo tanto, el proyecto se encuadra en la opción d) de la convocatoria, Aprender de las empresas, cuyo objetivo es favorecer la transferencia de conocimientos entre empresas y alumnos y crear instrumentos de detección de necesidades de formación y cualificaciones. Además, se pretende no sólo mostrar a los alumnos la importancia de adquirir las mejores rutinas profesionales que les pueden conducir al éxito en sus futuros proyectos empresariales, así como el valor del aprendizaje y la innovación para su futuro laboral, sino que también muestra una mayor perspectiva del sector audiovisual actual y su papel en el mercado laboral.

Se trata de acercar al alumnado a una visión más amplia y general, interactuando con profesionales de ámbito local y nacional, con los que poder compartir diferentes puntos de enfoque sobre tendencias y requerimientos que actualmente demanda la industria audiovisual.

Indicadores de los que se parte

La actual situación económica hace que el ambiente entre el alumnado sea poco optimista, las últimas encuestas entre los jóvenes dejan constancia que les cuesta creer en que encontrarán trabajo a corto plazo. Pretendemos mostrarles cómo la profesionalidad es el mejor modo de conseguir mantener la actividad de una empresa. Además de mostrar el valor de la innovación y el aprendizaje como factores que les pueden ayudar a poner en marcha su propia empresa si le dedican esfuerzo y están atentos a las necesidades del mercado y a las tendencias en la producción de audiovisuales y espectáculos.

La carencia de medios técnicos y materiales que se presenta en la actualidad en el ámbito educativo fuerza a la colaboración por parte de profesionales del sector para poder acercar medios muy comunes y usados en la actualidad en la industria audiovisual que de otra forma se trataría de una visión meramente teórica.

Indicadores que se pretende alcanzar

Descubrir las claves del éxito en el sector. Mostrar y asimilar las buenas prácticas de las empresas escogidas, con actividad estable en el tiempo. Los alumnos deberán comprender que el trabajo bien hecho, es la clave del éxito para estas empresas y que innovar y aportar valor en lo que se sabe hacer bien atendiendo a lo que el mercado demanda es una garantía para triunfar en un sector cambiante como es el audiovisual.

Se trata también de inculcar valores como la iniciativa personal para seguir una formación continua, incluso después de la realización de los ciclos correspondientes.

Interés, optimismo y la importancia de mostrarse continuamente activo en su labor de enriquecer el proceso enseñanza- aprendizaje.

2.- Fase de IMPLANTACIÓN

ALUMNOS DESTINATARIOS DEL PROYECTO

Alumnos del primer curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Producción de Audiovisuales y Espectáculos (10).

Alumnos del primer curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Sonido de Audiovisuales y Espectáculos (30).

Alumnos del segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Sonido de Audiovisuales y Espectáculos (30).

Alumnos del segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Producción de Audiovisuales y Espectáculos (30).

DURACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrollará durante los meses de octubre a junio del curso 2016-2017, en función de la fecha de su aprobación.

El calendario será acordado con las empresas en función de su disponibilidad realizándose, siempre que sea posible, fuera del horario lectivo.

PROFESORADO IMPLICADO EN EL PROYECTO

Las responsables del proyecto serán las profesoras del grupo Elena Martín Rodríguez, Celia Martínez García y Adelaida González Navarro. Así mismo, se comprometen a colaborar con las actuaciones los profesores que conformen el equipo educativo del Ciclo de Sonido en Audiovisuales y Espectáculos. Esto supone el 100% del profesorado que imparte al grupo de alumnos.

EMPRESAS IMPLICADAS EN EL PROYECTO

EDUCASOUND

PACO LOCO ESTUDIO

ESTUDIOS PERROTI

USE SONIDO

JLD (TALLER DE SONORIZACIÓN)

CIFP SOUND FESTIVAL

ESTUDIOS DE DOBLAJE PINK NOISE

REFLEXION ART

ESTUDIOS DELUXE

IDEM ESTUDIOS

SALAS DE CINE CINESA

ACTUACIONES PROPUESTAS

Dada la variedad de productos que se desarrollan en el sector productivo audiovisual, el proyecto Aula Empresa del CIFP Ponferrada va a tratar de abarcar la mayor diversidad posible de actividades. Teniendo en cuenta que nuestro entorno productivo es reducido, al tratarse de una ciudad de tamaño medio en la que no existe un número elevado de empresas audiovisuales, las seleccionadas constituyen un alto porcentaje de las existentes y tienen un considerable éxito profesional en el entorno. Además, en el proceso de selección llevado a cabo se ha tenido en cuenta incorporar a un número elevado de antiguos alumnos titulados en el CIFP Ponferrada y que, en este momento, son los titulares de dichas empresas. Esto constituye un ejemplo para nuestro alumnado de la importancia del emprendimiento.

En cualquier caso, como el objetivo del programa es establecer vínculos de cooperación de las empresas, el proyecto intentará acercar a los alumnos a la mayoría de las opciones laborales con sus características y peculiaridades. Por ello, se desarrollarán actividades relacionadas con la industria del sonido de audiovisuales, espectáculos y producción de los mismos, realizando tareas de ajustes de sonido en line Array y front Fill, doblaje y mezcla de videojuegos, grabaciones sonoras reales y en vivo , masterización real, sonorización de eventos y espectáculos, búsqueda de financiación, promoción de productos audiovisuales y espectáculos, entrega del máster final: DCP, MXF, la sonorización de espectáculos y la emisión de éstos mediante la técnica del streaming, transferencia de diferentes formatos y velocidades: analógico/ digital, grabación analógica y paso a digital.

1. **Máster Class de Ajustes de Sistemas del Sonido:** esta colaboración permitirá a alumnos trabajar en actividades prácticas de ajustes de sistemas de los que no se dispone en el centro y vitales en el currículo de Ajustes de Sistemas de Sonido

Actividades a desarrollar:

- ✓ Interactuar con amplios profesionales de experiencia mayor a 20 años en el sector.
- ✓ Explicación sobre la metodología y medios técnicos necesarios para llevarlo a cabo.
- ✓ Realización de diferentes cardiodes en sub graves, partiendo de elementos inexistentes en el centro
- ✓ Explicación de cómo se puede adquirir un resultado optimo en la sonorización en vivo adquiriendo soltura en la modificación de la fase acústica.
- ✓ Explicación sobre los usos más relevantes de software Smart Live y su protagonismo actual en el sector.
- ✓ Comprensión sonora y visual de la realización entre frecuencia y fase acústica y su formulación matemática y resolución de dudas.

Para esta actividad se contará con una empresa especializada con gran prestigio a nivel internacional: Educasound. Pepe Ferrer (Barcelona).

2. **Un día de grabación:** tiene por objetivo que los alumnos conozcan todos los procesos actuales y técnicos para participar en el proceso de trabajo diario de grabación en vivo y en estudio

Actividades a desarrollar:

- ✓ Vivir de primera mano el proceso de trabajo y hándicap a los que enfrentarse en un proceso de grabación.
- ✓ Contacto con el personal de los distintos departamentos.
- ✓ Conocer ventajas e inconvenientes que brindan diferentes software de grabación
- ✓ Evaluación de la actividad.

Empresas encargadas del proyecto: PACO LOCO ESTUDIO, ESTUDIOS PERROTI E IDEM ESTUDIO

3. **Taller de sonorización en vivo:** Esta actividad permitirá a los alumnos aproximarse al trabajo del técnico de sonido. Se trata de realizar prácticas con distintas empresas para conocer como abordan cada una de ellas el montaje de concierto y sonorización en directo.

Actividades a desarrollar:

- ✓ Montaje de sistema de arrays y calibración.
- ✓ Sonorización de concierto en directo.
- ✓ Contacto con dos empresas del sector que realicen actividades de sonorización para seguir junto a ella el proceso desde su montaje hasta su ejecución final.
- ✓ Visita a las instalaciones de la Orquesta Panaroma, puntera en tecnología en ámbito nacional y establecida su razón social en Galicia. Compartir y debatir sus esquemas de conexionado tanto de sonido como del flujo eléctrico que lo alimenta.

Empresa encargada del proyecto: JLD y Educa Sound y Orquesta Panorama

4. **Postproducción de doblaje en videojuegos:** Esta actividad permitirá a los alumnos aproximarse al trabajo del técnico de sonido desde el punto de vista de un técnico especialista en sonido en la industria del video juego y el doblaje. Se trata de realizar prácticas con distintas empresas para conocer como abordan cada una de ellas el montaje de sonido en el video juego y el doblaje.

Actividades a desarrollar:

- ✓ Visitar los estudios de postproducción
- ✓ Conocer el proceso completo desde la recepción de los archivos del videojuego hasta su resultado final listo para su entrega.
- ✓ El proceso de programación necesaria para que los sonidos respondan a la botonería seleccionada para ese cometido

Empresa encargada del proyecto: ESTUDIOS DE DOBLAJE PINK NOISE y ASOCIACIÓN DE DESARROLLO INDUSTRIAL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO.

5. **Formatos de entrega de Printmaster:** Esta actividad permitirá a los alumnos conocer los actuales formatos que se utilizan para entregar la película en los diferentes canales de exhibición.

Actividades a desarrollar:

- ✓ Conocer las características de los diferentes soportes y formatos de entrega del producto final.
- ✓ Conocer el proceso completo y su control de calidad.
- ✓ El proceso de análisis de la mezcla del sonido inmersivo.
- ✓ Conocer la instalación sonora de una sala de cine de Dolby ATMOS, su conexionado Y diagrama de bloques.

Empresa encargada del proyecto: CINESA, BEST DIGITAL.

4.- Fase de EVALUACIÓN

MECANISMOS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LOS INDICADORES ESTABLECIDOS

Las propuestas realizadas se han valorado de acuerdo con las empresas para conseguir los objetivos propuestos. Se usarán las siguientes herramientas:

Documentación gráfica del desarrollo de los proyectos.

Encuestas a los agentes implicados: alumnos, empresas, profesores, que reflejen el grado de consecución de los objetivos propuestos.

Valoración en la memoria por parte de los organizadores del proyecto del material recogido.

SISTEMAS DE MEJORA, DIFUSIÓN DE RESULTADOS Y BUENAS PRÁCTICAS

Reuniones con las empresas antes y durante el desarrollo del proyecto para fijar las mejores fechas disponibles para conseguir los resultados propuestos.

Comunicados a medios de comunicación en los diferentes momentos del desarrollo del proyecto.

Publicación en la web y redes sociales del centro y del ciclo formativo.

Propuesta de interacciones en redes sociales con los alumnos y las empresas participantes para difundir la actividad.

Elaboración de un plan de comunicación: interna y externa para difundir el proyecto.

Ponferrada 1 de Septiembre de 2016