

CARRERA: TECNÓLOGO EN



INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

**Amplificación
de
Espectáculos**

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

Dirección Técnica de Gestión Académica

Programa de Educación Ter

competencias técnicas y prácticas necesarias para diseñar, configurar y operar sistemas de amplificación de sonido en vivo. Se aborda de forma integral la cadena completa de sonido en espectáculos en vivo (teatro, música, eventos corporativos, festivales y producciones audiovisuales híbridas), enfatizando la planificación, la elección de equipamiento, la configuración del sistema y la ejecución técnica. El propósito principal es formar técnicos capaces de responder a las necesidades de una producción en vivo, garantizando calidad sonora y confiabilidad durante el espectáculo.

II) Logros de aprendizaje

1. Reconoce y describe la cadena completa de sonido en un espectáculo en vivo para identificar cada etapa y su interrelación.
2. Diseña y configura sistemas de amplificación según las necesidades específicas de cada producción y tipo de espectáculo para adaptar las necesidades técnicas a las necesidades artísticas.
3. Selecciona y utiliza correctamente micrófonos, consolas, procesadores, amplificadores y sistemas de altavoces para diferentes contextos en vivo para asegurar un desempeño eficiente y adecuado del espectáculo.
4. Planifica, ejecuta y supervisa pruebas de sonido, cronograma técnico y registro de espectáculos en vivo con criterios profesionales para asegurar el correcto desarrollo del evento.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Cadena de sonido en espectáculos en vivo	Flujo completo de señal: escenario microfonía → pre amplificación → consola → procesadores → amplificación → sistema de altavoces.	Análisis de pérdidas de señal, estructura de ganancia y enrutamiento de audio.
Planificación y necesidades de producción	Lectura de rider técnico, análisis del espacio y requerimientos del artista o evento.	Elaboración de schedule técnico, diagramas de stage plot y sheet de entradas/salidas.
Micrófonos y preamplificación	Tipos de micrófonos, patrones polares y técnicas de microfonía en vivo.	Elección y colocación de micrófonos según instrumento/voz, DI boxes.
consolas y procesadores	Mesas de mezcla analógicas y digitales	Uso de consolas, ecualización, dinámica y efectos.
Potencia y arreglo de parlantes	Amplificadores, procesadores y sistemas de altavoces (line array, point source, monitores).	Diseño de cobertura, acústica de recintos, alineamiento de sistemas (delay towers, subwoofers) y calibración.

IV) Orientaciones pedagógicas

La enseñanza se basa en un enfoque altamente práctico y experiencial. Las clases combinan fundamentos teóricos con talleres intensivos en laboratorio de sonido y en espacios reales (auditorios, salas o escenarios montados en la institución). Se realizan prácticas con equipamiento profesional de amplificación en vivo. Los estudiantes trabajarán en equipos simulando roles reales (FOH, monitores, stage manager) y culminará con la amplificación de espectáculos reales o simulados dentro de la institución.

V) Orientaciones para la evaluación

La evaluación priorizará la demostración de competencias reales, con énfasis en la aplicación, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda un sistema de evaluación continua que combine observación directa, productos finales y retroalimentación iterativa.

Se propone a continuación la siguiente rúbrica:

Componente de Evaluación	Descripción	Peso en la Nota Final	Criterios de Evaluación
Pruebas Prácticas	Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas.	35%	Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.
Proyectos individuales y/o grupales	Desarrollo de un proyecto completo.	20%	Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología.
Portafolio y reflexión	Compilación de trabajos prácticos con una reflexión escrita o oral sobre el proceso.	5%	Calidad del portafolio, profundidad de la reflexión, evidencia de mejora continua.
Participación y asistencia	Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas.	35%	Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.
Autoevaluación y	Los estudiantes evalúan su propio	5%	Honestidad, objetividad,

evaluación por pares	trabajo y el de compañeros.		alineación con estándares de la industria.
-----------------------------	-----------------------------	--	--

Notas Generales:

- El docente podrá adaptar esta rúbrica según su criterio en relación a su planificación y diagnóstico de grupo.
- El criterio de evaluación se ajustará al Reglamento de Pasaje de Grado vigente en el momento.
- Se sugiere la ponderación del trabajo en equipo y la asistencia activa en clase como factores fundamentales para la obtención de un resultado positivo en el curso.

VI) Bibliografía

- Davis, G., & Jones, R. (2013). Sound reinforcement handbook (2nd ed.). Hal Leonard.
- Owsinski, B. (2017). The sound reinforcement handbook (3rd ed.). Bobby Owsinski Media Group.
- Swanson, G. (2009). Live sound reinforcement. ArtistPro.
- White, P. (2005). Basic live sound. PC Publishing.
- Giddings, P. (2013). Audio systems design and installation. Focal Press.
- McCarthy, B. (2016). Sound systems: Design and optimization (3rd ed.). Focal Press.
- Ahnert, W., & Steffen, F. (2014). Sound reinforcement engineering. Routledge.