

## Pruebas para la obtención de títulos de Técnico y Técnico Superior

### Convocatoria correspondiente al curso académico 2021 – 2022

(Resolución de 3 de diciembre de 2021 de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial)

| DATOS DEL ASPIRANTE |                             |       | FIRMA |
|---------------------|-----------------------------|-------|-------|
| APELLIDOS           |                             |       |       |
| Nombre              | D.N.I. / N.I.E. / Pasaporte | Fecha |       |

|   |  |
|---|--|
| Código del ciclo:<br><b>IMSS04</b>          | Denominación completa del título:<br><b>SONIDO PARA AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS</b> |
| Clave o código del<br>Módulo<br><b>1102</b> | Denominación completa del módulo profesional:<br><b>Postproducción de sonido</b>     |

### INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA

- La duración total del examen es de 2 horas.
- Complimentar los datos del aspirante antes del examen y firmar en todas las hojas que se entreguen.
- Tener disponible el DNI en la mesa.
- Señalar y escribir con tinta indeleble, que no sea roja, las respuestas y su desarrollo.
- Si se ha de rectificar una respuesta, trazar un aspa o tachar con una línea horizontal. No utilizar líquido corrector (Tippex).
- Utilizar solamente el papel facilitado por el examinador (con el sello y formato correspondiente).
- No utilizar material de consulta (salvo aquél que se autorice expresamente).

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN

La prueba consta de un examen teórico de preguntas con un valor total de 20 puntos y un examen práctico con un valor total de 20 puntos. La nota final se hallará sumando la nota de los 2 exámenes y dividiéndola entre 4. Es necesario obtener un mínimo de 8 puntos en cada prueba para aprobar el examen. En caso contrario, la nota máxima será un 4.

Todas las preguntas acertadas suman un punto. Todos los fallos restan 0,25 puntos.  
Las preguntas de test sólo tienen una respuesta correcta posible.

| CALIFICACIÓN |
|--------------|
| -----        |

| DATOS DEL ASPIRANTE |                             |       | FIRMA |
|---------------------|-----------------------------|-------|-------|
| APELLIDOS           |                             |       |       |
| Nombre              | D.N.I. / N.I.E. / Pasaporte | Fecha |       |

#### CONTENIDO DE LA PRUEBA:

**Objetivo:** crear una cuña de publicidad radiofónica con Avid Pro Tools.

El **guión** se encuentra al final de las instrucciones.

En él se indican los diálogos y efectos de sonido necesarios para la realización de la cuña.

En la carpeta llamada **Ejemplo** hay un ejemplo de como debería quedar la cuña una vez montada. Tiene un pitido de fondo con el objeto de que no puedas utilizarlo para la edición y simplemente te sirva de orientación.

En la carpeta llamada **Audios** se encuentran todos los efectos de sonido

En la carpeta llamada **Brutos Voces** están las voces.

#### 1. CONSIDERACIONES:

- La mezcla final debe contener todos los clips.
- La mezcla debe ajustarse a – 9 dBfs y los picos a – 6 dBfs.

#### 2. PROYECTO

Crear un proyecto:

- A 44.1 Khz y 24 Bits
- Nómbralo con nombre y apellidos del alumno

#### 3. CREAR LAS PISTAS que se indican a continuación (el ejercicio no debe tener más pistas)

| NOMBRE         | TIPO  | SALIDA   | OBSERVACIONES                   |
|----------------|-------|----------|---------------------------------|
| DIAL 1         | Audio | SUB DIAL | Voz de Juan                     |
| DIAL 2         |       |          | Voz de Abel                     |
| FX 1           |       | SUB FX   | Efectos de Sonido               |
| FX 2           |       |          |                                 |
| FX 3           |       |          |                                 |
| FX 4           |       |          |                                 |
| MUX            |       | SUB MUX  | Para el corte musical           |
| REV BATALLA    | Bus   | MAESTRO  | Reverb para el campo de batalla |
| REV HABITACIÓN |       | MAESTRO  | Reverb para la habitación       |
| SUB DIAL       | Bus   | MAESTRO  |                                 |
| SUB FX         |       | MAESTRO  |                                 |
| SUB MUX        |       | MAESTRO  |                                 |



**Comunidad  
de Madrid**



**GARCÍ** FP  
CENTRO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL  
EN NUEVAS TECNOLOGÍAS JOSÉ LUIS GARCÍ



**Unión Europea**  
Fondo Social Europeo  
"El FSE invierte en tu futuro"

#### 4. MONTAJE SONORO

Pista Dial 1 → Voz Abel → Voz Comandante

Pista Dial 1 → Voz Abel → Voz Off Sompranol

Pista Dial 2 → Voz Juan → Voz Sargento Prieto

#### 5. PROCESADO DE VOCES:

Pista Dial 1 → Voz Abel → Voz Comandante

Elegir la toma correspondiente

Procesado:

- Voz walkie Talkie
  - La voz walkie Talkie solo debe funcionar para esta voz.

Pista Dial 1 → Voz Abel → Voz Off Sompranol

Elegir la toma correspondiente

Procesado:

- Compresor para nivelar la voz
  - El compresor solo debe funcionar para esta voz.

Pista Dial 2 → Voz Juan → Voz Sargento Prieto

Elegir la toma correspondiente

Procesado que debe tener:

- Modificar el pitch/tempo para hacer la voz más aguda.

#### 6. CREACIÓN DE ESPACIOS - REVERB:

Insertar Reverb en los canales Rev Batalla y Rev Habitación.

En los canales de audio no se pueden insertar Reverb.

##### **Batalla**

Crear una reverb para dar sensación de espacio de campo de batalla.

Todos los efectos que suenen en el momento de la batalla deben tener reverb para crear sensación de espacio.

Automatizar el envío a la reverb de cada sonido.

Cada efecto debe tener su propio envío a reverb.

##### **Habitación:**

Utilizar una Reverb para crear una habitación.

Sonidos que deben tener esa reverb.

- Despertador
- Bostezo

Automatizar el envío a la reverb de cada sonido.

Cada efecto debe tener su propio envío a reverb.

#### 7. PROCESADO DE MUSICA:

El clip de música no se puede tocar el nivel. Dejarlo a 0 dB.

Procesado:



Comunidad  
de Madrid



**GARCÍ** FP  
CENTRO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL  
EN NUEVAS TECNOLOGÍAS JOSÉ LUIS GARCÍ



Unión Europea  
Fondo Social Europeo  
"El FSE invierte en tu futuro"

- Cuando haya voz la música debe bajar -12 dB.

## 8. ENTREGA:

Crear una carpeta llamada exportaciones. En ella dejar las siguientes mezclas.

- Exportar mezcla completa.
- Exportar mezcla solo de diálogos
- Exportar mezcla con Música y Efectos.

Guardar el proyecto.

Copiar al proyecto al disco duro que entregue el tribunal. Sin el proyecto no es posible corregir el examen.

## PUNTUACIÓN 20 puntos

Características del proyecto: 1 punto

Creación de pistas y nombrado: 1 punto

Enrutamiento de pistas: 2 puntos

Montaje sonoro: colocación de sonidos: 2 puntos

Procesado de voz 1: 2 puntos

Procesado voz 2: 1 punto

Creación de espacios con reverb batalla: 3 puntos

Creación de espacios con reverb habitación: 1 punto

Procesado automático de la música: 3 puntos

Ajuste de niveles: 1 punto

Exportaciones: 3 puntos

## GUIÓN

**CONTROL** - ambiente, pasos, helicóptero, metralletas en segundo plano.

**COMANDANTE** - ¡Informen de su situación!, repito.

¡Informen de su situación.

**SARGENTO** - Aquí el sargento Prieto, ¡nos tienen acorralados mi comandante, esto es una auténtica matanza!, no sé cuanto tiempo podremos.....!!!

¡arghh!

**CONTROL** – bomba, despertador.

**SARGENTO** - ¡¡aaaaaa!! (un bostezo).

**CONTROL** – música en segundo plano.

**NARRADOR** - Si dormir se ha convertido en una GUERRA.....

¡GANA LA BATALLA CONTRA EL SUEÑO!

¡TOMA.....SOMPRANOL!

¡Para que puedas descansar en PAZ!

¡SOMPRANOL! de venta en farmacias.

**NARRADOR** - Este anuncio es de un medicamento, lea detenidamente las instrucciones de uso, en caso de duda... consulte con su farmacéutico.