



# SONIDO EN VIVO NIVEL 2

# SONIDO EN VIVO NIVEL 2

El taller de Sonido en vivo Nivel 2 está orientado a participantes con conocimientos básicos que desean profundizar en mezcla, optimización de sistemas y operación avanzada de consolas digitales. Incluye prácticas de ecualización, dinámica, efectos, monitoreo, alineación temporal y simulación de un evento profesional. Se desarrollarán habilidades técnicas intermedias para resolver escenarios reales durante un evento en vivo.

**» Dirigido a:** Personas con conocimientos básicos en mezcla, optimización de sistemas y consolas digitales.

**» Duración:** 6 semanas

**» Actividades de aprendizaje:**

## UNIDAD 1: FLUJO AVANZADO Y ECUALIZACIÓN

- Consola digital avanzada: ruteo, patching, grupos DCA/Mute, matrices para fills y streaming.
- Creación y gestión de memorias (scenes).
- Ecualización paramétrica avanzada: uso del parámetro Q, identificación de resonancias, ecualización correctiva y creativa.

## UNIDAD 2: PROCESAMIENTO DINÁMICO Y EFECTOS

- Procesamiento dinámico I: Gate/Expander, parámetros y limpieza de mezcla.
- Procesamiento dinámico II: Compresión insertada y paralela.
- Casos de uso: voz principal, batería, bus de mezcla.
- Efectos basados en tiempo: creación y ecualización de buses FX, uso de Reverb y Delay.

## UNIDAD 3: MONITOREO AVANZADO Y GESTIÓN DE IEM

- Monitoreo con In-Ear Monitors (IEM): diseño y operación.
- Gestión de RF: packs, antenas, interferencias y medidas de prevención.
- Creación de mezclas estéreo de monitoreo.
- Configuración práctica de un sistema completo de IEM.

## UNIDAD 4: CALIBRACIÓN Y SIMULACIÓN FINAL

- Alineación temporal: fase, polaridad, cálculo de delay entre PA, front-fills y subwoofers.
- Medición práctica de distancias y aplicación de delays.
- Simulación final: montaje completo, soundcheck profesional, mezcla de ensayo o simulación real, identificación y resolución de fallas (ruidos, ground loops, pérdida de señal, RF, etc.).

