



## Servicios adicionales

La institución desarrolla múltiples eventos culturales, tanto en nuestras instalaciones como en auditorios, salas de exposiciones y entidades con las que se han establecido convenios.

Los estudiantes cuentan con póliza de seguro médico, biblioteca especializada, salas de cómputo, servicio de Internet y laboratorios, así como salones con infraestructura adecuada para cada asignatura.

## Requisitos de admisión

- \* Diligenciar Formulario de Inscripción.
- \* Fotocopia del documento de identidad o registro civil.
- \* Fotocopias del último recibo de EPS.
- \* Dos fotografías 3x4 a color en fondo azul.

## Duración e intensidad

Rango de edad entre 13 y 16 años.

Intensidad: 5 ciclos de 16 semanas. 4 horas semanales.

Jornada: Alumnos Nuevos Sábados 9:00 a.m - 1:00 p.m

Alumnos Antiguos Sábados 2:00 p.m - 6:00 p.m

## Condiciones de Pago

El programa se desarrolla por ciclos. Los cupos estarán dispuestos en estricto orden previo cumplimiento de los requisitos de ingreso y respectivo pago.

Los pagos en efectivo deben consignarse en la cuenta corriente Banco Pichincha No. 410075878 o en la cuenta de ahorros Banco de Bogotá No. 07710023-8 a nombre de Academia de Artes Guerrero. A través de internet en el botón de pago PSE, directamente en la página de la Academia [www.artesguerrero.edu.co](http://www.artesguerrero.edu.co).

Para realizar pagos con tarjeta de crédito, débito, cheque al día, personal o de gerencia, debes acercarte al Departamento de Admisiones. Recibimos todas las Tarjetas de Crédito y Débito: Diners, Credencial, Credibanco, Visa, Master Card y American Express.

Descuentos para afiliados a Colsubsidio, Compensar, Porvenir, Colsanitas, Universidad de los Andes o grupos familiares. Descuentos no acumulables. Aplican restricciones. Solo se aceptará anulación de la matrícula por escrito y hasta tres días antes de la iniciación del ciclo.

El valor de cualquier anulación será acreditado al programa o taller que se elija. No se realiza devolución de dinero.

La inasistencia a clase no se reemplaza.

[ producción digital  
de sonido ]

PROGRAMA ACADÉMICO  
JUVENIL



academia de  
artes guerrero

## Objetivo

Contribuir en la formación de los jóvenes a partir de un proceso educativo integral por medio de la creación y mediante las herramientas tecnológicas actuales como lo son las estaciones de trabajo en audio y el estudio de grabación, acercándolos a los equipos de audio para su disfrute, percepción, comprensión y creación, fortaleciendo su espíritu artístico.



## Áreas Pedagógicas

### • Estudio de Grabación

El espacio donde se desarrollan los principales procesos de una producción musical y/o audiovisual.

### • Software

El software como herramienta principal de la producción sonora en todos los ámbitos del trabajo.

### • Sonido en Vivo

La importancia de conocer todos los procesos que están involucrados en un evento y/o concierto para que se pueda llevar a cabo satisfactoriamente.

### • Postproducción de Audio para Video

El proceso de la creación de una banda sonora para cine, televisión y/o multimedia incluyendo los diferentes componentes que lo conforman: diálogos, música, efectos y ambientes.



Aprobación Oficial - Secretaría de Educación  
Resoluciones 4466 - 1951 - 745 - 1548 - 13013  
Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano.

## Plan general de estudios

### • Ciclo I. Herramientas básicas de creación sonora

Audio Básico  
Introducción al software

### • Ciclo II. El estudio de grabación

Taller de Creación Sonora

### • Ciclo III. Edición y mezcla de una producción musical

Entorno virtual de creación sonora

### • Ciclo IV. El manejo del sonido en los conciertos

Hardware

### • Ciclo V. La banda sonora en proyectos audiovisuales

Taller de sonido para audiovisuales

Con miras al permanente fortalecimiento y actualización del Programa Académico de Producción Digital de Sonido Juvenil, nos reservamos el derecho a futuros ajustes en el plan de estudios.

