

**AVANCE PROGRAMACIÓN****Apple**

Propuesta formativa 2010. Como Centro homologado Apple en CAMON Madrid se van a desarrollar de forma periódica talleres en el marco del programa Apple Pro Training para que los usuarios puedan convertirse en expertos en el uso de aplicaciones como Apertura, DVD Studio Pro, Motion, Shake, Final Cut Pro... Estos cursos serán impartidos por instructores certificados por Apple y al finalizar podrán optar a realizar un examen para conseguir el certificado oficial de Apple. Estos cursos irán dirigidos sobre todo a desempleados y a estudiantes. Su coste será sólo de 15 € por el curso. El resto estará financiado por CAMON.

**Proyecto Cultura VJ**

Proyecto desarrollado en coproducción entre ZEMOS98 y Trànsit Projectes. La cultura VJ –el audiovisual- es un fenómeno anclado en la cultura digital. Es una oportunidad de apostar por un tema que en Madrid y, en España en general, se trata poco. Esto puede ayudar a posicionar Camon en Madrid en apartado especializado, dando rendimiento al plató. Experimentación en narrativas audiovisuales y digitales.

- Taller sobre Cultura VJ y Live Cinema en colaboración con Videotone

- Conferencia "Perfiles de la Cultura VJ"

- EMBED – mesa redonda alrededor de las narrativas audiovisuales.

- Taller sobre creación audiovisual con dispositivos móviles, en colaboración con Movil Film Fest.

Cultura libre, archivo y remezcla.

- Conferencia "Narrativas Conectivas"

- Conferencia "En la ciudad RMX"

- Taller la remezcla en el videojuego en colaboración con Arsgames.

Educomunicación cultural y alfabetización en medios.

- Taller Introducción al Lenguaje Audiovisual para Agentes Sociales y culturales

en colaboración con Pablo Domínguez

- Curso e-learning sobre Introducción al Lenguaje Audiovisual para Agentes Sociales y culturales.

- Taller de Cine Interactivo y Lectura de imágenes para adolescentes

- Proyecciones audiovisuales comentadas y contextualizadas.

El proyecto plantea una reflexión en el ámbito audiovisual interesante que puede

acabar produciendo un tipo de objeto (libro, cd, dvd) que compile toda la experiencia

**Modelos de negocio en los medios digitales**

Serie de conferencias donde se abordarán asuntos fundamentales para la creación de modelos de negocio en la red.

¿Qué es necesario preguntarse para considerar a un producto o marca como negocio en medios digitales? ¿Cómo surgen y por qué? ¿En qué

contextos? Desde su lanzamiento los mayores consumos de negocio han sido los comerciales, sexuales y las estafas. Hoy, acaso se puede decir que el crecimiento del mercado en España de Internet, el cambio hacia un consumo mayor de contenidos para móviles y sector audiovisual, se basa en la aparición o cambio de necesidad de... qué? ¿Movilidad? ¿Accesibilidad? ¿Autoproducción? ¿Supervivencia?

1ra sesión: Introdutoria de presentación del tema. Marc Cortés nos introducirá en los modelos de negocio en la red.

2da sesión: Spotify Spain

3ra sesión: Flickr - Yahoo España

4ta sesión: Twitter

5ta sesión: Videojuegos: Ubisoft

6ta sesión: NikeID.com

### **La emprendeduría: una forma de ser**

Invitados: Fundación ashoka, Red financiación alternativa, Resau Finajement, Fundación Nexoempleo, Gloval Voices, Red consultores artesanos.

Ciclo de mesas redondas y conferencias que abordarán desde diversos puntos de vista el "state of the art" de la emprendeduría en España y Europa en cinco sesiones: emprendeduría social, emprendeduría sostenible, emprendedores digitales, culturales y productos financieros solidarios para proyectos solidarios.

### **Taller vídeo en internet para emprendedores**

Con Juan Antonio Domingo

"HombreOrquesta"

Para un emprendedor/a llegar a comunicar de manera precisa y concisa su proyecto

se convierte en una máxima. El empleo del vídeo es una herramienta que requiere una serie de conocimientos para llevar a buen puerto su publicación en Internet.

El taller pretende explorar las técnicas y los recursos para la producción y la publicación de vídeo en Internet. El objetivo del taller es la creación de una estrategia creativa para potenciar el contenido de una supuesta web corporativa de un emprendedor mediante el uso del vídeo. Duración 3 días.

### **Ciclo: El arte de la diferencia. Expresión artística y discapacidad**

Ciclo de actividades entorno a diferentes experiencias de trabajo con colectivos de personas discapacitadas relacionadas con la expresión artística en creación escénica.

Presentación de la película "Yo también", con los directores Álvaro Pastor y Antonio Naharro

Mesa redonda: Expresión artística y discapacidad. Fundación Psico Ballet Maite León, Asociación Contando Hormigas de Madrid, Asociación Debajo del sombrero.

Concurso de cortos. Videoexpresiones: Arte y Diferencia

Taller Nuevas Técnicas: Incorporar lengua de signos en teatro-danza con bailarines discapacitados. Compañía Danza Mobile, Sevilla.

Proyecto La poesía del signo. Creación de una Videodanza con dos compañías, una de teatro con personas con discapacidad auditiva (el grito del sordo) y otra con bailarines discapacitados (Asociación Tinglao)

### **Conferencia Transition Towns**

transitiontowns.org es un wiki colaborativo usado por todas las comunidades adheridas a transitionnetwork.org, es decir, aquellas que han adoptado un modelo de transición para responder al doble reto del cambio climático y de la necesidad de pasar a una economía no dependiente de los combustibles fósiles. Hasta el momento hay 227 municipios o comunidades adheridas a esta iniciativa de transición a una economía no dependiente del petróleo.

### **Minimúsica**

Concierto a cargo de músicos de grupos que adaptan sus temas creando un repertorio para niños. Los más pequeños entran en contacto con la música actual y tienen la posibilidad de experimentar: tocar y conocer los diferentes instrumentos. Si hasta ahora “la música infantil” era tratada como un género musical independiente, Minimúsica pretende abrir esta expresión a un criterio más amplio, variado y actualizado.

### **Jam Session electrónica para niños**

Sesión guiada por un productor de música en la que los niños tocan instrumentos simples (percusión, voz...) para, al final, componer un tema entre todos con el objetivo de acercar a los más pequeños la composición musical ligada a las nuevas tecnologías.

La creación que salga de esta *Jam Session* se grabará y se podrá subir a la web de Camon.

Duración: 2 horas.

Asistentes: niños de entre 9 y 11 años

### **Taller de música con Nintendo DS**

Actualmente las consolas Nintendo DS no están solo centradas en el ocio con juegos, hay una serie de aplicaciones para la creación musical que destacan por su uso intuitivo y creativo. Desde juegos sonoros hasta aplicaciones de instrumentos virtuales que emulan instrumentos clásicos.

El objetivo del taller es acercar al alumnado el concepto de producción musical mediante un entorno generalmente usado para jugar, y conocer las posibilidades creativas que nos brindan estas plataformas creadas para el ocio. Una breve guía para realizar música desde nuestra consola de videojuegos.

Los participantes utilizarán diferentes aplicaciones para la composición musical, experimentando con nuevas formas de creación y expresión. Se introducirá teoría con conceptos clave de producción musical y se trabajarán las aplicaciones más populares (*Korg DS10, Jam Session, Electroplankton...*). Además el alumno aprenderá cómo configurar su consola previamente y cómo sincronizarla con otras vía WIFI para poder realizar un concierto final entre todos, que se grabará y colgará en la web de Camon.



Duración: 20h

Asistentes: Público joven o infantil familiarizado con el entorno de las consolas Nintendo DS y con cierto interés por la creación musical.

**Curso: graba tu disco en casa**

Si tienes un ordenador, tienes un estudio de grabación. Gracias a la revolución informática e Internet, lo que antes resultaba patrimonio exclusivo de los grandes estudios y suponía un gran desembolso de dinero, hoy está al alcance de todos.

El objetivo es conocer de primera mano cómo funciona un ordenador en relación con las aplicaciones musicales, qué elementos componen un estudio personal y cómo se emplean los principales programas de creación musical (secuenciadores, sistemas de creación de *loops*, instrumentos de síntesis, *samplers*, sistemas de grabación multipistas, *plug-ins*, sistemas de arreglos semiautomáticos programas de educación del oído, etc). Desde la informática musical básica hasta los sistemas profesionales como *Cubase*, *Ableton Live* o *Reason*, se analizarán todas y cada una de las herramientas indispensables para la independencia creativa.

Los alumnos podrán grabar un tema y colgarlo en la web de Camon.

Duración: 20h

Asistentes: Público con conocimientos de música interesado en la producción musical y *homestudio*.

