

Programa gratuito cofinanciado por:



MINISTERIO DE INDUSTRIA, COMERCIO Y TURISMO

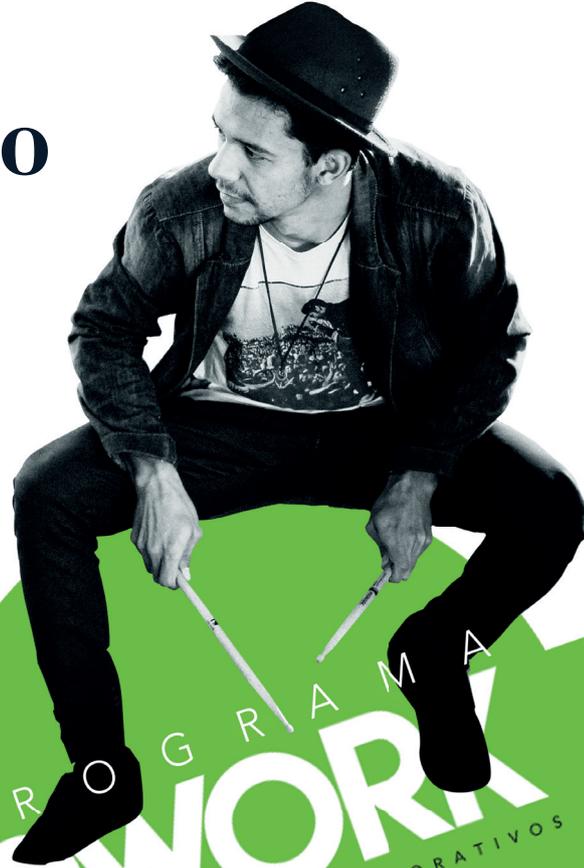
EOI Escuela de organización industrial

PAIDEIA galiza fundación



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

Emprendimiento musical en la industria digital



PROGRAMA
2WORK
ESPACIOS COLABORATIVOS

Porque...

la industria musical ha vivido una revolución digital en los últimos años. Los conciertos en directo y la distribución en soporte físico, se ven ahora complementados por la distribución en canales digitales y nuevos contenidos multiplataforma.

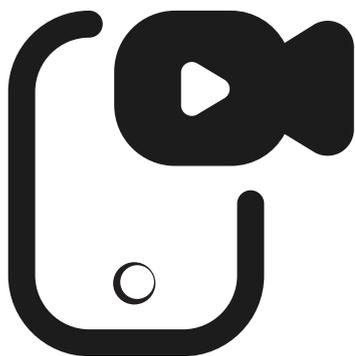
**Los proyectos
musicales
emprendedores
tienen todo un
potencial por
desarrollar en la
industria digital**



Porque...

el programa Go2Work de Emprendimiento Musical en la Industria Digital está concebido para que sus participantes puedan identificar todos y cada uno de los agentes que intervienen en la Industria Musical Digital, y así aplicar al desarrollo de sus proyectos nuevas herramientas en las áreas de:

- **Derechos digitales**
- **Distribución digital**
- **Piezas audiovisuales**
- **Marketing digital**
- **Live streaming**

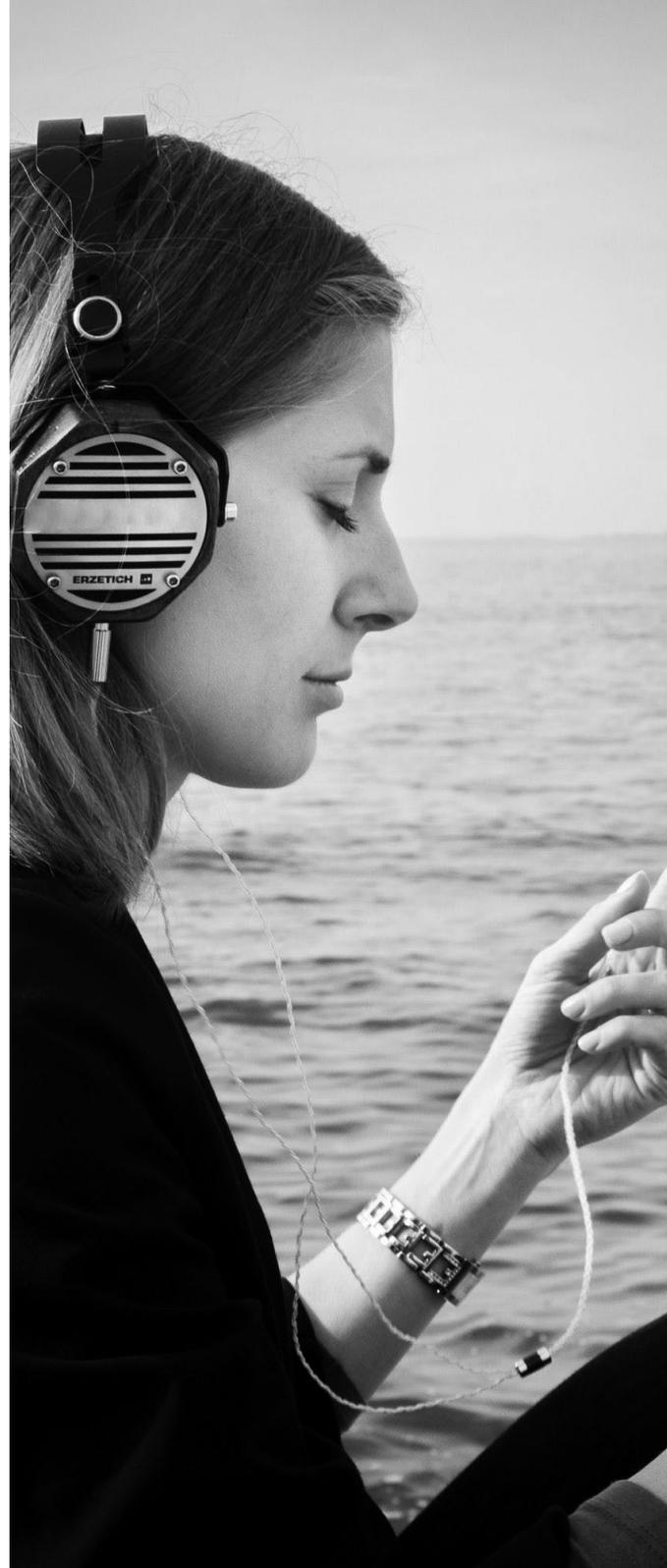


¿Qué tipo de proyectos pueden participar?

Esta acción formativa está dirigida a músicos/as emprendedores/as que quieran elaborar un plan de negocio para sus proyectos artísticos. Podrán participar hasta 3 personas de un mismo proyecto musical, añadiendo el mismo nombre y descripción de su proyecto al realizar la inscripción. Los participantes deben disponer de conexión a Internet de alta calidad y acceso a un equipo informático con cámara y micrófono.

Tú Pones...

- Las Ideas
- La Ilusión
- La Energía
- El compromiso



Y nosotros aportamos...

80 Horas de formación especializada

Te damos todas las claves para poner en marcha tu proyecto con una metodología semipresencial, dinámica y práctica, con reconocidos profesionales en el sector de la industria musical.

30 Horas de mentorización especializada por proyecto

Te acompañamos en el proceso de emprendimiento. Tendrás acceso a mentorización individual por parte de especialistas que te ayudarán a mejorar tu modelo de negocio.



Partners

radio 3

m MAHOU
SAN MIGUEL

**PRIMAVERA
SOUND**

**MAD
COOL
FESTIVAL**

PORTAMÉRICA

MW SAN
MONKEY WEEK



Este programa se desarrolla en colaboración con ENISA que orientará a los/las emprendedores/as en el camino hacia la financiación de sus proyectos.

Una red de estudios

Pondremos a disposición de los participantes 5 **estudios de grabación** distribuidos por diferentes CCAA para la realización de tutorías presenciales en producción y live streaming.


ESTUDIOS MANS

TiO PETE

aclam

SONOBOX 
PRODUCCIONES MUSICALES

PACO LOCO
Studio

y de los mejores profesionales del sector musical

Tomás Fernando Flores (Director Radio 3)
Patricia Gabeiras (Gabeiras & Asociados)
Kin Martínez (Director Festival Portamérica)
Equipo Festival Portamérica
Ángel Carmona (Radio 3)
Miguel de La Cierva (El Náutico)
Manuel Colmenero (Sonobox)
Almudena Heredero (Directora Primavera PRO)
Equipo Primavera Sound
Paco Loco (Productor)
Equipo Aclam Records (Estudio de grabación)
Equipo Tío Pete (Estudio de grabación)
Patricia Hermida (Manager/MMF)
Rafael Morro (RTVE)
Josiño Carballo (Ernie Producciones)
Equipo Monkey Week
Farruco Castromán (Director Mad Cool)
Equipo Mad Cool Festival
Ivan Arias (Director Work On Sunday)
Roberto Fraga (Pilgrim)
Javier Becerra (La Voz de Galicia)
(...)

Información general

Fecha

Inicio en Noviembre 2020.

Duración

5 meses.

Horario

Talleres grupales: martes a jueves
de 18:00 a 20:00.

Modalidad

Online, excepto en las tutorías de Producción Musical y Live Streaming, que se llevarán a cabo de forma presencial en los estudios colaboradores.

Plazas

Hasta 100 proyectos emprendedores de toda España.

Coste

Gratuito. Programa cofinanciado por Fondo Social Europeo, Ministerio de Industria, Escuela de Organización Industrial y Fundación Paideia Galiza.

Inscripción

www.paideia.es/coworking

Una vez hayas cumplimentado el formulario de preinscripción, te haremos llegar un cuestionario para obtener más información de tu proyecto.

Este programa se realiza en colaboración con la Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación.



Programación grupal • 80h

CONTEXTUALIZACIÓN - 2h

10 NOV LA INDUSTRIA MUSICAL DIGITAL

Introducción a la industria musical digital. Las nuevas oportunidades, procesos y agentes.

DERECHOS DIGITALES - 12h

11 NOV LOS DERECHOS EN LA CREACIÓN

Recorreremos los derechos que se generan en la creación de música. Creando valor de la música: los derechos que lo hacen posible. Diferentes derechos. Agentes que intervienen. Repartos.

12 NOV REGISTRAR Y PROTEGER TU OBRA

Protege tu obra. Diferentes opciones para proteger y monetizar tu obra a través de tus derechos de autor, y otros derechos.

17 NOV LOS DERECHOS DIGITALES: LA MONEDA DE LA CREATIVIDAD

Creando valor de la música : los derechos que lo hacen posible. La gestión de los derechos digitales educa a los músicos sobre los derechos de autor y la propiedad intelectual. La gestión de derechos digitales ayuda a los autores a conservar la propiedad de sus obras: derechos de los artistas, autores, intérpretes, ejecutantes.

18 NOV DERECHOS DIGITALES: PIEZAS AUDIOVISUALES

¿Qué derechos surgen de la creación de una pieza audiovisual? ¿Qué me aportan?
¿Cómo explotarlos y gestionarlos?

19 NOV DERECHOS DIGITALES: LIVE STREAMING

¿Qué derechos surgen de la difusión por live streaming de un concierto?
¿Qué me aportan? ¿Cómo explotarlos y gestionarlos?

24 NOV DERECHOS DIGITALES: DISTRIBUCIÓN

¿Qué derechos surgen de la distribución de una pieza audiovisual?
¿Qué me aportan? ¿Cómo explotarlos y gestionarlos?

FORMACIÓN PLAN DE NEGOCIO - 4h

Cómo pasar de la idea a la acción con Design thinking. Entender, observar, enfocar, diseñar.
Nuevas tendencias:

25 NOV BUSINESS DESIGN I

26 NOV BUSINESS DESIGN II

PIEZAS AUDIOVISUALES - 14h

01 DIC LA MÚSICA

La importancia del repertorio. Fases de la producción de la canción. Diferencias de sonido. Búsqueda de identidad sonora. Ejemplos sobre diferentes estilos de producción. La guerra del volumen. Masters para plataformas.

02 DIC EL SONIDO

Las entrada de audio y formatos de grabación. Micrófonos. Mezcla y masterización.

03 DIC DIY - AUTOPRODUCCIÓN MUSICAL

Aplicaciones, equipos y herramientas al alcance de una autoproducción.

09 DIC LA IMAGEN

Parámetros técnicos de la imagen. Fundamentos básicos de la cámara, objetivos, profundidad de campo. Introducción al lenguaje audiovisual.

10 DIC LA SECUENCIA

Resolviendo la secuencia, planificación de la secuencia, continuidad, eje de escena y dirección en pantallas. Movimientos de cámara y su justificación. Iluminación.

15 DIC EL RODAJE Y EL MONTAJE

Organización y rodaje de las secuencias, Rodaje desordenado, Desarrollo del rodaje. El videoclip y otros formatos audiovisuales. Programas y técnicas de montaje.

16 DIC DIY - AUTOPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La autoproducción musical. Aplicaciones, equipos y herramientas al alcance de una autoproducción.

FORMACIÓN PLAN DE NEGOCIO - 4h

Mapa de stakeholders, Modelo Value Proposition Canvas:

17 DIC BUSINESS DESIGN III**22 DIC** BUSINESS DESIGN IV**DISTRIBUCIÓN DIGITAL - 12h****23 DIC** LA DISTRIBUCIÓN DIGITAL

¿Por qué debo hacer la distribución digital de mi música? : ¿puedo distribuir mi música yo mismo? Formas en que los fans acceden a la música desde las plataformas digitales: descargas y streaming. ¿Debo seguir haciendo la distribución física de mi música?

12 ENE PREPARAR UN LANZAMIENTO DIGITAL

Diseño de un lanzamiento. Tiempos necesarios para realizar un lanzamiento correcto. Diferencias de modelos de lanzamiento. ¿Cuánto tiempo tardará mi música en llegar a las plataformas de streaming?: ¿Cómo promociono mi música antes del lanzamiento?

13 ENE PLATAFORMAS DIGITALES I

Subir una canción a una plataforma digital. Diferencias entre plataformas. ¿Qué es una agregadora? Perfiles de artistas en las plataformas. ¿Cuál es el mejor servicio para la distribución digital?

14 ENE PLATAFORMAS DIGITALES II

El posicionamiento y las playlist. Back office de las plataformas. Análisis de meta-datos de audiencias.

19 ENE MONETIZACIÓN, ROYALTIES Y REPARTOS

Monetizar con la distribución digital. Diferencias de repartos entre plataformas. ¿Cómo se me paga con la distribución digital? ¿Cómo puedo aumentar los ingresos de mi música?; ¿Cuánto cuesta distribuir mi música?

20 ENE LICENCIAS DE SINCRONIZACIÓN

¿Se puede llegar a sincronizar una pieza audiovisual sin pertenecer a una editorial? Métodos y ejemplos de sincronizaciones.

FORMACIÓN PLAN DE NEGOCIO- 4h

En este taller diseñaremos el modelo de negocio utilizando la herramienta Canvas. Buscaremos inspiración en patrones de modelos de negocio y trabajaremos el Value Proposition Canvas como una primera aproximación a nuestra propuesta de valor.

21 ENE CUSTOMER DEVELOPMENT I: VALIDACIÓN DEL PROBLEMA

26 ENE CUSTOMER DEVELOPMENT II: VALIDACIÓN DEL PROBLEMA

LA MARCA, EL MARKETING Y LOS MEDIOS- 12h

27 ENE LA MARCA

Marca personal para músicos: ¿Por qué es importante la marca personal para un músico? ¿Cómo se ve una buena (y mala) marca? Identidad visual. Descubre cómo definir tu estilo único. Una marca personal efectiva visualiza tu música: La autenticidad construye la confianza, y la confianza construye tu proyecto musical.

28 ENE **ESTRATEGIA Y PLAN DE MARKETING**

Crea tu propia estrategia de marketing y aprende cómo llevarlo a cabo.

02 FEB **PRESENCIA DIGITAL**

Construye tu presencia en la red. ¿Cómo quieres que te vean y como te ven?

03 FEB **REDES SOCIALES**

¿Para qué sirve cada red social? Diferencias y usos de cada una de las redes que se utilizan en la música. Aplicaciones de gestión de RRSS.

04 FEB **CONTENIDOS, CAMPAÑAS DIGITALES Y ENGAGEMENT**

Cómo conseguir diferentes objetivos en la red. Campañas de engagement, aumentar fans o monetizar.

09 FEB **MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

Cómo relacionarte con los medios de comunicación. Qué pueden aportar los diferentes medios a un proyecto musical.

FORMACIÓN PLAN DE NEGOCIO - 4h

Prototipado y MPV. Categorías de experimentos y técnicas. Recogida de información y análisis de resultados. Pivotes y clases de pivotes:

10 FEB **CUSTOMER DEVELOPMENT III: VALIDACIÓN DEL PROBLEMA**

11 FEB **CUSTOMER DEVELOPMENT IV: VALIDACIÓN DEL PROBLEMA**

LIVE STREAMING - 12h

16 FEB **UNA NUEVA ERA, EL LIVE STREAMING**

Estado actual del streaming, razones de éxito y funcionamiento. ¿Está alterando el streaming y el live streaming el negocio de la música? ¿Para los artistas? ¿Para los fans?

17 FEB **PRODUCCIÓN DE LIVE STREAMING I (LOS MEDIOS)**

Medios técnicos mínimos necesarios para un live streaming. ¿Qué es técnicamente importante para un live streaming? Asegúrate de que tu música suena bien a través de la transmisión en vivo. Unicámara y multicámara.

18 FEB **REALIZACIÓN DE LIVE STREAMING (LA PUESTA EN ESCENA)**

Planificación técnica y artística de tus conciertos. Piensa en la escenografía y los ángulos de la cámara. La importancia de la estética y de la imagen en un live streaming. Diferenciarte con la imagen. Actuar ante las cámaras.

23 FEB **DIY - GUÍA PARA ADQUIRIR TU EQUIPO PARA LIVE STREAMING**

Lo que necesitarás para empezar un live streaming: Fuente de video y audio, Codificador de video, destino de la transmisión, conexión a Internet.

24 FEB **PLATAFORMAS PARA LIVE STREAMING**

Diferentes opciones para difundir un live streaming. Qué priorizar al seleccionar una plataforma.

25 FEB **MONETIZAR EN LIVE STREAMING**

¿Puedo ganar dinero con mis transmisiones en vivo? Cómo cobrar y con qué herramientas la entrada a un live streaming. Cómo hacer rentable tus conciertos en la red. Plataformas patrocinables, gratuitas o de pago.



Programa gratuito cofinanciado por:



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE INDUSTRIA, COMERCIO Y TURISMO



Unión Europea
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

Más información

emprendimiento@paideia.es
981 910 100
www.paideia.es/coworking

Colaboran



industrias culturales