

## CARTA DESCRIPTIVA

### I. Identificadores de la asignatura

Clave: ART-9835-15

Créditos: 4

Materia: LABORATORIO DE AUDIO I

Departamento: ARTE

Instituto: IADA

Modalidad: PRESENCIAL

Carrera: LICENCIATURA EN PRODUCCION MUSICAL

Nivel: INTERMEDIO

Carácter: OBLIGATORIO

Horas: 64

Tipo: Laboratorio

### II. Ubicación

**Antecedente:** Medio Audiovisuales II

**Clave** ART 9831-15

**Consecuente:** Laboratorio de Audio II

### III. Antecedentes

**Conocimientos:** Conocimientos generales del manejo de una computadora.

**Habilidades:** Facilidad crítica, de análisis a profundidad, oído musical. Identificación de disonancias y discrepancias de sonido.

**Actitudes y valores:** Consciencia crítica y analítica.

### IV. Propósitos generales

- Conocimiento básico del manejo de sistemas de Audio para grabación y en vivo con sus diferentes aplicaciones.

## V. Compromisos formativos

### Conocimiento:

- Distinguir los elementos que componen una buena grabación para la realización de un producto.
- Manejar las herramientas básicas para realizar una grabación.
- Manejar las herramientas y vocabulario básico para la realización de audio en un espectáculo.

### Habilidades:

- Desarrollar input list y stage plot de acuerdo con las necesidades de un espectáculo sencillo.
- Poder maniobrar dentro de una grabación básica para spots y pequeños ensambles musicales.

### Actitudes y valores:

- Capacidad de producción musical.

## VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Estudio de Grabación (equipado y aislado)

**Laboratorio:** No

**Mobiliario:** Mesas, sillas, pizarrón y Televisión

**Población:** 30 máximo

**Material de uso frecuente:** Mezcladora Digital para estudio, Mezcladora Digital portatil para aplicaciones de En Vivo con salida USB por tracks, Televisión, Micrófonos de condensador, Micrófonos dinámicos, Bocinas de estudio, bocinas para en Vivo (una torre por lado), bocinas para en Vivo estilo monitor (3), Internet, Stands para micrófono (XLR-XLR), cableado para micrófono, cajas directas, cables de alta ( $\frac{1}{4}$  a  $\frac{1}{4}$ ), extensiones para audífonos, audífonos para estudio, distribuidores de corriente, extensiones de corriente.

**Programas:** Apple Logic Pro X, Propellerhead Reason, MakeMusic Finale, Sony Sound Forge (o Steinberg Cubase)

**Condiciones especiales:** Debido a la naturaleza de la materia se hace necesaria la asistencia a diversos escenarios, más allá del salón de clase, para la ejemplificación de los sistemas de audio cuando sea posible.

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Módulos	Contenidos	Actividades
---------	------------	-------------

<p>1. Principios Básicos del Sonido</p> <p>8 Sesiones (16 hrs)</p>	<p>Sonido (Conceptos):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que es el sonido</li> <li>• La Onda Sonora y sus elementos</li> <li>• Velocidad del Sonido</li> <li>• Frecuencia</li> <li>• Amplitud</li> <li>• Decibel (SPL)</li> <li>• Reverberación</li> <li>• La cadena de Audio</li> <li>• Sonido Analogo VS Sonido Digital (Similitudes y Diferencias)</li> <li>• Importación y Grabación de Track desde un elemento externo</li> </ul> <p>Locución:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La voz humana (Frecuencias)</li> <li>• Entonación</li> <li>• Conducción</li> </ul>	<p>Actividades semanales</p> <p>1.1 Grabar su voz (presentandose)</p> <p>1.2 Grabar su voz leyendo un parrafo (con dos diferentes entonaciones)</p> <p>1.3 Grabar a otra persona diciendo un parrafo.</p> <p>1.4 Grabar a otra persona en dos entonaciones diferentes para un mismo spot de algún producto a discutir en clase, con fondo musical.</p>
<p>2. Equipos de Sonido</p> <p>8 Sesiones (16 hrs)</p>	<p>Grabación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de tarjetas de audio integradas en mezcladoras digitales.</li> <li>• Enredado de Cables.</li> <li>• Tipos de Cables y su uso</li> <li>• Tipos de Efectos (comunes)</li> <li>• Amplificadores</li> <li>• Tipos de Ecuilibradores (y su función)</li> <li>• Tamaños de Bocinas (y su función)</li> </ul> <p>Input List:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos que lo componen</li> <li>• Orden de los elementos</li> <li>• Micrófonos (tipos)</li> <li>• Phantom Power (48V)</li> </ul> <p>Stage Plot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posicionamiento de los elementos en el escenario</li> <li>• Elementos a incluir dentro de un Stage Plot</li> <li>• Programas y herramientas actuales</li> </ul>	<p>2.1 Grabación de un instrumento con un micrófono de condensador y un micrófono dinámico.</p> <p>2.2 Grabación de una pieza con dos instrumentos</p> <p>2.3 Grabación y Sonorización en Vivo de una pieza acustica (de 3 a 5 elementos) con Input List y Stage Plot entregado previo</p> <p>2.4 Grabación de una guitarra eléctrica (con amplificador) y otro instrumento.</p>

	para el diseño de un Stage Plot	
3. Uso de Elementos extras para la edición de audio 8 Sesiones (16 hrs)	Logic: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de Drummer y sus capacidades</li> <li>• Loops y Samples (explicación)</li> <li>• Uso de Loops y Samples</li> <li>• Bounce</li> </ul>	3.1 Crear una pieza a partir de los samples incluidos en Logic. 3.2 Grabación de una pieza comercial con el uso del baterista incluido en Logic. 3.3 Grabación en Vivo de un cover en equipo (previamente discutido), definiendo el input list y stage plot con microfónica utilizada. 3.4 Grabación de tres instrumentos (percusión latina siendo uno de ellos)
4. Audio en Vivo, las bases 8 Sesiones (16 hrs)	Audio en Vivo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secuencia de Conexión</li> <li>• Secuencia de encendido/apagado</li> <li>• Uso de Efectos en Vivo</li> <li>• Microfonía más común</li> <li>• Uso de Router en Consolas Digitales</li> </ul>	4.1 Edición de la grabación del 3.3 4.2 Diseño, Stage Plot, Input List de Proyecto 4.3 4.3 Sonorización en Vivo y grabación en Vivo de una pieza a escoger. 4.4 Edición de la grabación de 4.3

### VIII. Metodología y estrategias didácticas

- Aproximación empírica a la realidad.
- Búsqueda, organización y recuperación de información.
- Comunicación horizontal.
- Descubrimiento.
- Ejecución-ejercitación.
- Elección, decisión.
- Evaluación.
- Experimentación.
- Extrapolación y transferencia.
- Internalización.
- Investigación.
- Meta cognitivas.
- Planeación, previsión y anticipación.

- Problematización.
- Proceso de pensamiento lógico y crítico.
- Procesos de pensamiento creativo divergente y lateral.
- Procesamiento, apropiación-construcción.
- Significación generalización.
- Trabajo Colaborativo.

## IX. Criterios de evaluación y acreditación

### a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación integrada final mínima de 7.0

Permite examen único: No

### b) Evaluación del curso

Actividades Semanales (14): 40%

Asistencia y Participación: 20%

Trabajo en Clase: 20%

Proyecto Final: 20%

## X. Bibliografía

Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2013). *Modern recording techniques*. CRC Press.

Izhaki, R. (2013). *Mixing audio: concepts, practices and tools*. Taylor & Francis.

Owsinski, B. (2013). *The mixing engineer's handbook*. Nelson Education.

Owsinski, B. (2009). *The recording engineer's handbook*. Nelson Education.

Roederer, J. G. (1997). *Acústica y psicoacústica de la música*. Ricordi Americana.

## X. Perfil débale del docente

Lic. En Música / Maestría en Música, con estudios y experiencia documentada de Audio en Vivo y en Grabación de Estudio.

Ing. En Audio / Maestría en Audio.

## **XI. Institucionalización**

**Responsable del Departamento:** Mtra. Alpha Elena Escobedo Vargas

**Coordinador/a del Programa:** Lic. Adrian R. Romero Ponce

**Fecha de elaboración:** Enero 2017

**Elaboró:** Mtro. Alonso Fierro Olea

**Fecha de rediseño:**

**Rediseño:**