



Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias
Carrera de Ingeniería en Sonido y Acústica
IES950 / Pos-Producción
Período 2018-1

A. Identificación

Número de sesiones:	48
Número total de horas de aprendizaje:	120
Docente:	José Antonio Álvarez-Torres Yépez
Correo electrónico del docente:	jose.alvareztorres@udla.edu.ec
Coordinador:	Christiam Garzón
Campus:	Granados
Pre-requisito: IES850	Co-requisito: N/A
Paralelo: 1	

B. Descripción del curso

El objetivo de la materia es que el estudiante llegue a operar correctamente los diversos sistemas musicales electrónicos utilizados para la composición y producción musical profesional y que con criterio técnico-artístico aplique este conocimiento en la sonorización de composiciones musicales, haciendo uso del lenguaje de programación MIDI para el control de instrumentos musicales, procesadores y efectos, sintetizadores y samplers.

C. Resultados de aprendizaje (RdA) del curso

1. Analiza las características y fundamentos teóricos de la tecnología de programación musical MIDI y su protocolo en comparación con los sistemas de producción musical de audio analógico y digital
2. Opera secuenciadores, cajas de ritmo para la creación de secuencias percutidas de señales de audio, efectos de señales de audio, sonidos por medio de distintos métodos de síntesis sonora y samplers para la creación de bancos de sonido y bandas sonoras.
3. Compara las características, funciones y aplicaciones de los distintos instrumentos de música electrónica, dentro de la producción musical desde sus orígenes hasta la actualidad.

D. Sistema y mecanismos de evaluación

De acuerdo al Modelo Educativo de la UDLA la evaluación busca evidenciar el logro de los resultados de aprendizaje institucionales, de cada carrera y de cada asignatura, a través de mecanismos de evaluación (MdE). Por lo tanto la evaluación debe ser continua, formativa y sumativa. La UDLA estipula la siguiente distribución porcentual para los reportes de evaluaciones previstas en cada semestre de acuerdo al calendario académico:

Progreso 1		25%
Participación	5%	
1.- Exposición en clase	2.5%	
2.- Ejercicios de síntesis	2.5%	
Tareas Autónomas	10%	
1.- Investigación de síntesis, muestreo y lenguaje	5%	



2.- Ejercicios de síntesis y muestreo	5%	
Evaluaciones	10%	
1. Trabajos de progreso	5%	
2. Evaluación de progreso	5%	

Progreso 2		35%
Participación	5%	
1.- Exposición en clase	2.5%	
2.- Ejercicios de síntesis y muestreo	2.5%	
Tareas Autónomas	15%	
1.- Desarrollo de sintetizadoras	7.5%	
2.- Ejercicios de síntesis y muestreo	7.5%	
Evaluaciones	15%	
3. Trabajos de progreso	7.5%	
4. Evaluación de progreso	7.5%	

Progreso 3		40%
Participación	10%	
1.- Exposición en clase	5%	
2.- Ejercicios de síntesis y muestreo	5%	
Tareas Autónomas	15%	
1.- Ejercicio de Mezcla	7.5%	
2.- Ejercicio de Remix	7.5%	
Evaluaciones	15%	
5. Trabajos de progreso	7.5%	
6. Evaluación de progreso	7.5%	

E. Asistencia

La política institucional de asistencia obligatoria establece 75% para aprobar la asignatura, excepto en caso de tener una nota de 8 o superior.

Al finalizar el curso habrá un examen de recuperación para los estudiantes que, habiendo cumplido con más del 80% de asistencia presencial a clases, deseen reemplazar la nota de un examen anterior (ningún otro tipo de evaluación). Este examen debe integrar todos los conocimientos estudiados durante el periodo académico, por lo que será de alta exigencia y el estudiante necesitará prepararse con rigurosidad. La nota de este examen reemplazará a la del examen que sustituye. Recordar que para rendir el EXAMEN DE RECUPERACIÓN, es requisito que el estudiante haya asistido por lo menos al 80% del total de las sesiones programadas de la materia. No se podrá sustituir la nota de un examen previo en el que el estudiante haya sido sancionado por una falta grave, como copia o deshonestidad académica.

F. Metodología del curso

- La metodología utilizada en esta signatura se basa fundamentalmente en una clase participativa, por tal razón se realizarán técnicas grupales, clases prácticas y trabajo cooperativo, que ayudará al alumno a vivenciar los conocimientos teóricos adquiridos

- Se le presentarán al estudiante las herramienta y secciones de cada dispositivo del software y se integraran los conceptos de audio necesarios
- El estudiante realizará sonido utilizando sintetizadores virtuales para llegar a comprender su uso cómo y que parámetros manipular
- Se realizarán análisis de dispositivos para entender su sonido y su fiunción
- El estudiante grabará y muestreará sonidos para integrarlos al lenguaje sonoro del software.
- El estudiante debe realizar la mezcla y remix de una sesión multipista en el software Reason 7

G. Planificación alineada a los RdA

Planificación	Fechas	RdA 1	RdA 2	RdA 3
Unidad 1 Lenguaje MIDI, muestreo y síntesis	Semanas 1-5			
Clase magistral y repaso de conceptos de clase				
Lenguaje MIDI		X	X	X
Inicio de dispositivos de Reason 7				
Actividades				
Lenguaje MIDI Exposición de la historia de sintetizadores, muestreadores y nuevos lenguajes	Semana 1	X	X	X
Inicio de Reason 7 como interfaz de secuenciación Dispositivo Redrum	Semana 2			
Inicio de síntesis aditiva y sustractiva Dispositivo Subtractor	Semana 3			
Inicio de síntesis modular y granular Dispositivo Malström	Semana 4	X	X	X
Evaluaciones				
Deberes creativos en conceptos del software	Semana 1-4	X	X	X
Trabajo de integrador de progreso: Secuencia creativa realizando sonidos sintéticos	Semana 5	X	X	X
Evaluación práctica de software Reason 7	Semana 5			
Evaluación teórica en síntesis y software	Semana 5	X	X	X
Unidad 2 Muestreadores y dispositivos	Semanas 6-10			
Clase magistral de dispositivos y su uso				
Muestreadores		X	X	X
Síntesis				
Actividades				
Dr Octo Rex. Muestreador en bucle	Semana 6	X	X	X
Kong: híbrido de muestreo y síntesis	Semana 7			
NNXT: Muestreador y sus usos	Semana 8-9	X	X	X
Evaluaciones				
Deberes creativos en conceptos del software	Semana 6-9	X	X	X
Trabajo de integrador de progreso: utilizando instrumentos muestreados y sintetizados por alumnos	Semana 10			
Evaluación práctica de software Reason 7	Semana 10			

Evaluación teórica del software	Semana 10	X	X	X
Unidad 3 Dispositivos y herramientas	Semanas 11-16			
Clase magistral y repaso de conceptos de clase				
Muestreadores		X	X	X
Síntesis				
Herramientas del Software				
Actividades				
Combinator: como sintetizador, caja de ritmos y combinado de efectos	Semana 11	X	X	X
Efectos extras: Neptune y vocoder	Semana 12	X	X	X
Reason 7 como editor multipista	Semana 13-14	X	X	X
Herramientas de mezcla y edición	Semana 15			
Evaluaciones				
Deberes creativos en conceptos del software	Semana 11-15	X	X	X
Trabajo de integrador de progreso: Mezcla y remix de una sesión multipista en Reason 7	Semana 16	X	X	X
Evaluación práctica de software Reason 7	Semana 16	X	X	X
Evaluación teórica del software	Semana 16	X	X	X

H. Normas y procedimientos para el aula

- Se registrará la asistencia de todo estudiante que esté presente de inicio a fin de la clase; si un estudiante llega pasados 10 minutos de iniciada la clase o se retira antes de que finalice, se lo registrará como ausente
- El uso de cualquier dispositivo electrónico se aceptará en la clase solo para fines académicos, en caso contrario equivaldrá a una inasistencia.
- En caso de encontrar ayudas memorias en los progresos, el estudiante, se calificará con 0 la evaluación
- En caso de encontrar a estudiantes conversando, preguntando a otros estudiantes en Los progresos, los estudiantes serán calificados con 0 en la evaluación
- En caso de no entregar un trabajo a tiempo, se lo aceptará, solo si el motivo es causa de fuerza mayor y se tiene la justificación comprobable.

I. Referencias

1. Principales.

- Ballou, G. (1991). Handbook for sound engineers the new audio cyclopedia. New York, USA: McGraw Hill.
- Burgess, R. (2001). The art of music production. Londres, Inglaterra: Omnibus Press,
- Corey, J. (2010). Audio production and critical listening. Technical ear training. Burlington, Inglaterra: Elsevier.
- Izhaki, R. (2008). Mixing audio: concepts, practices and tools. Burlington, Inglaterra: Elsevier.
- Katz, R. (2007). Mastering audio: the art and the science. Burlington, Inglaterra: Elsevier.
- Nordmark, A. (2007). Reason Propellerhead Manual de instrucciones. Estocolmo, Suecia: Sin editorial.

- Owsinski, B. (2010). The music producer's handbook. New York, USA: Sin editorial.
- Owsinski, B. (2009). The recording engineer's handbook. Boston, USA: Sin editorial.
- Owsinski, B. (2007). The audio mastering hanbook. Boston, USA: Sin editorial.
- Thompson, D. (2005). Understanding audio: getting the most out of your project or professional recording studio. Boston, USA: Berklee Press.
- Truersdell, C. (2007). Mastering digital audio production: the professional music workflow with Mac OS X. Indianápolis, USA: Wiley.

J. Perfil del docente

José Antonio Álvarez-Torres

Licenciado en música contemporánea de la Universidad San Francisco de Quito, Magister en Musicología con mención en Etno-Musicología en la Universidad de Cuenca.