

Facultad o Escuela
Carrera de Ingeniería en Sonido y Acústica
IES970 Producción Musical
Período 2016-2

1. Identificación

Número de sesiones: 48

Número total de horas de aprendizaje: 60

Créditos – malla actual: 4.5

Profesor: Victor Hugo Caicedo

Correo electrónico del docente (Udlanet): v.caicedo@udlanet.ec

Coordinador: Christiam Garzon

Campus: Granados

Pre-requisito: IES850

Co-requisito: IES521

Tipo de asignatura:

Optativa	
Obligatoria	X
Práctica	

Organización curricular:

Unidad 1: Formación Básica	
Unidad 2: Formación Profesional	X
Unidad 3: Titulación	

Campo de formación:

Campo de formación				
Fundamentos teóricos	Praxis profesional	Epistemología y metodología de la investigación	Integración de saberes, contextos y cultura	Comunicación y lenguajes
			X	

2. Descripción del curso

Esta asignatura se concentra en conocer y desarrollar los procesos y las herramientas básicas de la producción musical como son la pre-producción, grabación, overdubs, edición, mezcla y masterización. De esta manera se dotará al alumno con el conocimiento y la práctica necesaria para que, junto con su dedicación y creatividad, hagan de una idea musical... una realidad.

En esta clase se desarrollara el punto crítico de los alumnos. El desarrollo de la crítica se dará en conversatorios entre alumnos y profesor, en la cual se analizarán diferentes producciones musicales de la industria, a la vez las producciones y los avances de los

diferentes proyectos de la clase.

3. Objetivo del curso

Identificar los procesos de producción musical y aplicarlos en el mundo real para obtener un producto musical de calidad basándose en estándares de calidad internacional.

4. Resultados de aprendizaje deseados al finalizar el curso

Resultados de aprendizaje	RdA perfil de egreso de carrera	Nivel de dominio (carrera)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce las bases de la producción musical a través de su historia 2. Aplica los elementos técnicos de una producción en proyectos musicales 3. Aplica las etapas en las que está dividida la realización de una producción en productos musicales 4. Produce productos musicales aplicando criterios y procedimientos técnicos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea producciones sonoras enfocadas a la industria discográfica y audiovisual con criterio técnico-artístico 	<p>I _____ M <input checked="" type="checkbox"/> X _____</p> <p>F _____</p>

5. Sistema de evaluación

PROGRESO 1	Portafolio de asignaturas y trabajos:	10%
	Proyectos:	10%
	Presentación:	15%
PROGRESO 2	Portafolio de asignaturas y trabajos:	10%
	Proyectos:	10%
	Evaluación :	15%
PROYECTO FINAL		30%

De acuerdo al Modelo Educativo de la UDLA la evaluación busca evidenciar el logro de los resultados de aprendizaje (RdA) enunciados en cada carrera y 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:

Reporte de progreso 1	35%
Sub componentes	
Reporte de progreso 2	35%
Sub componentes	
Evaluación final	30%

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.

6. Metodología del curso y de mecanismos de evaluación.

En progreso 1 y 2:

- **Trabajos en casa y en el aula por progreso – 10%:** El estudiante de recurrir a una serie de ejercicios tanto teóricos como prácticos para alcanzar el nivel de conocimientos deseado.
- **Proyectos – 10 %:** Al iniciar el proyecto final, los estudiantes deberán presentar sus adelantos de trabajo semanalmente.

- **Fin de Progreso– 15%:** Al finalizar el primer progreso se realizará una presentación abarcando la materia aprendida. Al final el segundo Progreso el estudiante realizará 2 mapas de análisis y una evaluación

Evaluación Final:

- **Proyecto final – 30%:** Realizar un single de 3 a 5 minutos (con un remix) el tema y el proyecto será escogido por el alumno. Este deberá ser presentado en formato .wav y .mp3 y tendrá que tener el análisis de producción y emotivo del tema. También deberá ser presentado en su empaque con su diseño gráfico y presupuesto.

Las metodologías y mecanismos de evaluación deben explicarse en los siguientes escenarios de aprendizaje:

- 6.1. **Escenario de aprendizaje presencial.**
Análisis de caso, trabajo colaborativo, método socrático, trabajos en laboratorio.
- 6.2. **Escenario de aprendizaje virtual.**
Se realizarán lecturas y ejercicios varios dentro de las aulas virtuales
- 6.3. **Escenario de aprendizaje autónomo.**
Diversas investigaciones se realizarán a lo largo del curso.

7. Temas y subtemas del curso

RdA	Temas	Subtemas
1. Reconoce las bases de la producción musical a través de su historia	1. Inicios y evolución de la producción musical.	1.1 ¿Qué es un productor musical y cuál es su rol? 1.2 Los primeros pasos 1.3 Evolución de la producción musical. 1.4 Producción digital.
2. Aplica los elementos técnicos de una producción en proyectos musicales	2. Análisis de producción.	2.1 Componentes de la música 2.2 Transmisión de emoción a través de la música. 2.3 Identidad artística e intención. 2.4 Análisis crítico. 2.5 Del demo al master. 2.6 La regla del 3
3. Aplica las etapas en las que está dividida la realización de una producción en productos	3. Etapas de la producción musical	3.1 Pre-producción 3.2 Grabación 3.3 Edición 3.4 Mezcla 3.5 Masterización

musicales		
4. Produce productos musicales aplicando criterios y procedimientos técnicos	4. producción musical aplicada.	3.1 Auto-análisis de las producciones 3.2 Técnicas de producción musical avanzada 3.3 Manejo de equipo

8. Planificación secuencial del curso

Semana 1-4				
Tema	Sub tema	Actividad/metodología/clase	Tarea/trabajo autónomo	MdE/Producto/fecha de entrega
1. Inicios y evolución de la producción musical.	1.1 ¿Qué es un productor musical y cual es su rol? 1.2 Los primeros pasos 1.3 Evolución de la producción musical. 1.4 Era digital. 1.5 Película: Sound city.	<ul style="list-style-type: none"> Clases Magistrales Plenarias Película Lluvia de ideas 	1. Lecturas: 1.1 Arena F. () Producción Musical Profesional. Pp 50-55. Buscar en Googlebooks 1.2 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Pp 3-6 1.3 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Pp 6-15 1.4 Diseño de Home Studio con presupuesto de 10000 1.5 Resumen de película Sound City 2 Presentación sobre un productor para PROGRESO 1 en Prezi o PowerPoint	1. Lección: control de lectura y conceptos básicos SEMANA 2,3. 3. Diseño de Home Studio con presupuesto de 10000 / SEMANA 4 2. Resumen película Sound City/ SEMANA 5

SEMANA 5-8				
2. Análisis de producción	2.1 Transmisión de emoción a través de la música. 2.2 Componentes de la música 2.3 Identidad artística e intención. 2.4 Mapa de análisis 2.5 Del demo al master. 2.6 Arreglos e interpretación instrumental 2.7 Interpretación vocal 2.8 La regla del 3	<ul style="list-style-type: none"> • Clases Magistrales • Sesiones de escucha • Lluvia de ideas • Lecturas en clase con material de soporte 	2.1 Evaluaciones emocionales: 1 canción, para ti mismo y 2 personas más. 2. Mapa de análisis técnico y emocional sobre una canción.	1. EVALUACION DE PROGRESO 1: Presentación en clase. SEMANA 6 2. Evaluaciones emocionales y mapa de análisis. SEMANA 7 ,9. 3. Lección de lectura y conceptos básicos/ SEMANA 8
SEMANA 9-16				
3. Etapas de la producción musical	3.1 Pre-producción 3.2 Grabación 3.3 Over-dubs 3.4 Edición 3.5 Mezcla 3.6 Masterización 3.7 Presupuestos y negocios 3.8 Diseño Grafico	<ul style="list-style-type: none"> ○ Clases Magistrales ○ Ejercicios grupales ○ Plenarias ○ Trabajo en clase 	1. Lecturas: 3.1 Arena F. () Producción Musical Profesional. Pp 56-71. Buscar en Googlebooks 3.2 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Cap. 9 3.3 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Cap. 10 3.4 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Cap. 12 3.5 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Cap.12 3.6 Owsinski B. () The Music	1. Lección de lectura y conceptos básicos SEMANA 11-14 2. EVALUACIÓN PROGRESO 2 / SEMANA 13 2.1 PROYECTO 2 MAPAS DE ANALISIS

			Producers _Handbook. Cap. 13 3.7 Owsinski B. () The Music Producers _Handbook. Pp 42- 51	
SEMANA 9-16				
4. Producción musical aplicada.	3.1 Auto-análisis de las producciones 3.2 Técnicas de producción musical avanzada 4.1 Manejo de equipo	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ejercicios grupales ○ Plenarias ○ Análisis ○ Lluvia de ideas 	1. PROYECTO FINAL Realizar un single de 3 a 5 minutos (con un remix) el tema y el proyecto será escogido por el alumno. Este deberá ser presentado en formato .wav y .mp3 y tendrá que tener el análisis de producción y emotivo del tema. También deberá ser presentado en su empaque con su diseño gráfico y presupuesto. <ul style="list-style-type: none"> • Participación grupal • Aplicaciones prácticas de las etapas 	1. Avances proyecto final/ TODAS LAS SEMANAS desde la semana 10 2. EVALUACIÓN FINAL ESCRITA DE LAS LECTURAS 3. ENTREGA DE PROYECTO FINAL,

9. Normas y procedimientos para el aula

Se tomará lista a los diez minutos de comenzada la clase.

No se admite el uso de celulares.

Cualquier proyecto será presentado al inicio de la clase.

No se recibirán deberes, pruebas, exámenes atrasados.

Escritura sujeta a cambios.

No se admite comidas y bebidas dentro de la clase.

No se admite la deshonestidad académica.

Todas las directrices que el docente considere necesarias para el desarrollo de su asignatura, adicionales a las políticas de la UDLA.

10. Referencias bibliográficas

10.1. Principales.

Owsinski, B. (2009). *The Music Producer Handbook*.

Thompson, D. (2005). *Understanding Audio: Getting the most out of your project or professional recording studio*. Berklee Press.

Brown, J. (2009). *Rick Rubin: in the studio*. ECW Press.

Droney, Maureen. (2003). *Mix Masters: Platinum engineers reveal their secrets of success*. Hal Leonard Corporation.

11. Perfil del docente

Victor Hugo Caicedo.- Master en Music Technology Innovation de la Universidad de Berklee, es un productor, compositor y músico ambateño con amplios años en la escena independiente nacional. Licenciado en Producción Musical y Sonido en la USFQ, Hugo Caicedo ha participado desde temprana edad en variedad de bandas y proyectos artísticos, siempre enfocándose en la experimentación de diferentes géneros y estilos. Entre los más importantes cabe resaltar la fundación de la banda ecuatoriana de reggae Sudakaya, en la cual fue vocalista, guitarrista, compositor y productor artístico. La creación de su productora musical llama IZI Studios en la cual se encuentra hasta la actualidad, cuyo fin es la producción de artistas de varios géneros y de eventos como el ciclo de fiestas audiovisuales Digital Rumbass. También ha promovido los géneros electrónicos emergentes con su proyecto personal ZION012. Su amplio espectro en el arte le ha permitido involucrarse en diferentes trabajos como la curaduría del Festivalfff 2015 hasta la docencia en la UDLA.