



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Producción Musical Digital
<b>CÓDIGO</b>	:	MS82
<b>CICLO</b>	:	201801
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>García Contreras, Luis Bernardo</b> <b>Rebagliati Valerga, Eduardo</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	3
<b>SEMANAS</b>	:	16
<b>HORAS</b>	:	2 H (Laboratorio) Semanal /2 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Escuela de Musica

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

Producción Musical Digital es una asignatura de especialidad de la Carrera de Música de carácter teórico práctico dirigida a los estudiantes de quinto ciclo que busca desarrollar las competencias específicas creatividad musical y aplicación de tecnología.

Esta asignatura enseñará al estudiante a utilizar las herramientas tecnológicas digitales que se emplean en el mundo de la producción musical actual, para poder trabajar de manera independiente en sus propias composiciones, arreglos y producciones, y desenvolverse en un futuro como productor musical.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso el estudiante crea producciones musicales a través de las diversas técnicas y posibilidades de secuenciación MIDI, grabación de audio y procesamiento de sonido en Logic Pro y Pro Tools de forma innovadora.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 POSIBILIDADES DE LA PRODUCCIÓN MUSICAL DIGITAL

#### LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante reconoce las posibilidades de producción musical que presenta la tecnología digital y experimenta con los equipos que constituyen el DAW.

#### TEMARIO

- Impacto del desarrollo digital en la producción musical

- El DAW (Estación de Trabajo Digital) y su importancia en la actualidad
- Elementos básicos para construir un home studio

**HORA(S) / SEMANA(S)**

SEMANA 1

**UNIDAD N°: 2 SECUENCIACIÓN MIDI EN LOGIC PRO**

**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante produce la base rítmica del Proyecto Soundalike 1 en Logic Pro utilizando los métodos de secuenciación MIDI presentados en clase.

**TEMARIO**

- Introducción a Logic Pro - transporte, ventanas, herramientas
- Estructura de la plataforma de Logic Pro
- Librerías de instrumentos virtuales en Logic Pro
- Secuenciación MIDI en Logic Pro
- Introducción de data MIDI en Logic Pro a través del controlador
- Alteración valores de altura, velocidad, duración MIDI en Logic Pro
- Cuantización, humanización y aplicación de grooves en PLogic Pro
- Color coding y markers en Pro Tools en Logic Pro

**HORA(S) / SEMANA(S)**

SEMANAS 2, 3 y 4

**UNIDAD N°: 3 GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO EN PRO TOOLS**

**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante produce pistas de audio correspondientes al Proyecto Soundalike 1 en Pro Tools utilizando los métodos de grabación de audio y diseño sónico virtual presentados en clase.

**TEMARIO**

- Introducción a Pro Tools
- Estructura de la plataforma de Pro Tools - transporte, ventanas, herramientas, librerías
- Transferencia de archivos MIDI de Logic a Pro Tools
- Markers en Pro Tools para establecer forma, color coding
- Edición de Audio en Pro Tools, elastic audio y beat detective
- Diseño sonoro virtual de guitarras eléctricas en Pro Tools
- Transferencia de archivos de audio de Pro Tools a Logic Pro
- Mezcla básica en Logic Pro: Nivelación, panning, eq y reverb

**HORA(S) / SEMANA(S)**

SEMANAS 5, 6 y 7

**UNIDAD N°: 4 SECUENCIACIÓN MIDI EN PRO TOOLS**

**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante produce la base rítmica del Proyecto Soundalike 2 en Pro Tools utilizando los

métodos de secuenciación MIDI presentados en clase.

**TEMARIO**

- Secuenciación MIDI en Pro Tools
- Introducción de data MIDI en Pro Tools a través del controlador
- Alteración valores de altura, velocidad, duración MIDI en Pro Tools
- Cuantización, humanización y aplicación de grooves en Pro Tools

**HORA(S) / SEMANA(S)**

SEMANAS 9 y 10

**UNIDAD Nº: 5 GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO EN LOGIC PRO**

**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante produce pistas de audio correspondientes al Proyecto Soundalike 2 en Logic Pro utilizando los métodos de grabación de audio y diseño sónico virtual presentados en clase.

**TEMARIO**

- Grabación de audio en Logic Pro y comping
- Color coding y markers en Pro Tools
- Transferencia de archivos MIDI de Pro Tools a Logic Pro
- Edición de audio en Logic Pro y flex tool
- Diseño sónico virtual en Logic Pro

**HORA(S) / SEMANA(S)**

SEMANAS 11 y 12

**UNIDAD Nº: 6 PROCESOS DE MEZCLA Y MASTERING**

**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante experimenta con herramientas de procesamiento de sonido para post-producir, mezclar y masterizar el Proyecto Soundalike 2.

**TEMARIO**

- Mezcla en Pro Tools
- Procesos básicos de mezcla: compresión, ecualización, reverb, delay
- Automatización y ¿multing¿
- Agrupación de tracks
- Mastering básico: ecualización, compresión por bandas, limitación, excitadores, stereo imaging

**HORA(S) / SEMANA(S)**

SEMANAS 13, 14, 15

**VI. METODOLOGÍA**

En este curso se aplica un método progresivo que combina herramientas tecnológicas y estrategias de Aprendizaje Colaborativo y de ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) que permiten al estudiante aprender de una forma lógica, estructurada, secuencial y accesible para lograr producciones de carácter profesional.

Las sesiones de clase consisten en la presentación de una serie de conceptos teóricos y técnicos relacionados a

la producción musical digital, seguida de sus respectivas aplicaciones en las estaciones de audio digital (Logic Pro). Todo este aprendizaje es necesario para que el estudiante pueda desarrollar de manera exitosa los tres proyectos que constituyen al curso.

El curso se desarrolla también en forma de taller, lo cual quiere decir que semanalmente se evalúan avances de los proyectos y se realizan críticas en clase donde se comparte el material que cada alumno ha desarrollado. Esto permite al profesor guiar de forma consistente al estudiante durante el proceso creativo y aprendizaje técnico.

Como complemento, en la mayoría de las sesiones de clase se presentarán diversos casos (ejemplos auditivos y audio-visuales) relacionados al proyecto en el cual estemos trabajando, los cuales serán analizados con una activa participación de los alumnos y estarán disponibles como material de estudio en el Aula Virtual.

## VII. EVALUACIÓN

### FÓRMULA

$$40\% (TP1) + 45\% (TF1) + 15\% (DD1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
TP - TRABAJO PARCIAL	40
TF - TRABAJO FINAL	45
DD - EVAL. DE DESEMPEÑO	15

## VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Entrega del Proyecto Soundalike 1	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Entrega del Proyecto Soundalike 2	NO
DD	EVAL. DE DESEMPEÑO	1	Semana 16	Evaluación basada en asistencia, empeño y desarrollo del estudiante a lo largo del ciclo.	NO

## IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

### BÁSICA

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS, Centro De Información. Catálogo en línea:  
<http://bit.ly/2sIidd>.

### RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

GIBSON, David, (2008) The art of mixing : a visual guide to recording, engineering, and production.  
 Boston, Massachusetts : Course Technology.  
 (621.3893 GIBS)

HUBER, David MilesRunstein, Robert E. (2014) Modern recording techniques. Burlington, Massachusetts :  
 Focal Press.  
 (781.49 HUBE 2014)

PERRY, Megan (2008) How to be a record producer in the digital era. New York : Billboard Books; 2008.  
(780.266 PERR)