



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE MÚSICA

LICENCIATURA EN MÚSICA  
COMPOSICIÓN

PROGRAMA DE ASIGNATURA



<b>SEMESTRE:</b>		<b>CLAVE:</b>			
<b>DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA</b>					
Producción Musical y Registro Sonoro II					
MODALIDAD	CARÁCTER	HORAS SEMESTRE	HORA / SEMANA		CRÉDITOS
			H.T.	H.P.	
Taller	Optativo	64	2	2	2
<b>LÍNEA DE FORMACIÓN</b>			<b>ÁREA DE CONOCIMIENTO</b>		
Optatividad-Flexibilidad			Optatividad-Flexibilidad		
<b>ASIGNATURA ANTECEDENTE</b>			<b>ASIGNATURA CONSECUENTE</b>		
Producción Musical y Registro Sonoro I			Ninguna		

<b>DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA</b>
Las materias Producción musical y registro sonoro I y II tienen como objetivo el ampliar el horizonte profesional del músico con conocimientos acerca de la grabación de sonido profesional, con aplicaciones prácticas en el quehacer del músico actual.

<b>OBJETIVO GENERAL</b>
Dotar al alumno con los conocimientos necesarios para realizar grabaciones a nivel profesional. Fomentar su iniciativa y su capacidad de análisis en la resolución de diversos problemas relativos a la grabación musical.

<b>Nº DE HORAS</b>	<b>OBJETIVO PARTICULAR</b> Al finalizar el estudio de la unidad el alumno será capaz de:	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>
8	Relacionar un sonido puesto como ejemplo con el producido por el procesador e igualarlo	<b>I. Prácticas con procesadores de efectos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecuación</li> <li>• Compresión, expansión, compuertas de ruido</li> <li>• Ecos y reverberaciones</li> <li>• Doublings, flangers y chorus</li> </ul>
8	Aplicar un procedimiento sistemático y creativo que le facilite lograr un resultado profesional en una mezcla	<b>II. Mezcla</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen estereofónica</li> <li>• El equilibrio entre diversos timbres y su relación con las frecuencias</li> <li>• Recreación de la imagen estereofónica</li> <li>• Efectos de estilo y efectos de espacio</li> <li>• Toma de niveles y comprobación de mezcla</li> <li>• Prácticas</li> </ul>
12	Aplicar en la partitura los puntos adecuados para editar partiendo del fraseo, el contrapunto y la envolvente de intensidad de los instrumentos musicales	<b>III. Edición</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Previsiones desde la preproducción y la grabación</li> <li>• La bitácora de tomas</li> <li>• Tomas compatibles e incompatibles</li> <li>• Selección de los puntos de edición</li> <li>• Edición destructiva y no destructiva</li> <li>• Prácticas</li> </ul>
8	Elaborar un master con calidad profesional, aplicando tanto criterios técnicos como musicales	<b>IV. Masterización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Previsiones desde la mezcla</li> <li>• Normalización</li> <li>• Reducción de ruido</li> <li>• Ecuación</li> <li>• Cortes</li> <li>• Espacio entre pistas</li> <li>• El producto final</li> <li>• Prácticas</li> </ul>
8	Reconocer y aplicar los principios adquiridos en el curso que se utilizan en la sonorización	<b>V. Sonorización</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relación entre la capacidad de entrada y de salida de los equipos</li> <li>• Maneras de combatir la retroalimentación</li> <li>• Sistemas principales y sistemas de</li> </ul>

		monitoreo <ul style="list-style-type: none"> <li>• La prueba de sonido</li> <li>• Los calibres de los cables según la potencia</li> <li>• La reproducción</li> </ul>
12	Diseñar un sistema de grabación e interconectarlo a través de un conmutador tipo patch bay	<b>VI. Conexiones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El Patch Bay</li> </ul>
8	Comenzar a desempeñar las diversas tareas involucradas en el proceso de grabación en sesiones reales	<b>VII. Prácticas de grabación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De estudio</li> <li>• En Sala</li> </ul>
<b>TOTAL: 64</b>		

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de ejercicios prácticos con el equipo usado durante el curso</li> <li>• Realización de ejercicios de grabación en estudio y en campo</li> <li>• Escucha y análisis auditivo de grabaciones realizadas en diversas épocas y circunstancias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación y prácticas</li> <li>• Examen parcial</li> <li>• Examen final</li> </ul>

BIBLIOGRAFÍA
<p><b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA</b></p> <p>Rumsey, F. y McCormic, T. (2002). <i>Sound and Recording: An Introduction</i>. London: Focal Press.</p> <p>Woram, J. M. (1992). <i>Sound Recording Handbook</i>. Indianapolis: SAMS.</p> <p><b>BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA</b></p> <p>Beltrán, V. y Braun, E. (1987). <i>Principios de Física</i>. México: Trillas.</p> <p>Everest, F. A. (1975). <i>Handbook of Multichannel Recording</i>. USA: TAB BOOKS.</p> <p>Hoefer, D. C. (1955). <i>Curso Audio Básico</i>. México: Minerva</p> <p>Huber, D. M. y Runstein, R. E. (1993). <i>Modern Recording Techniques</i>. Indianapolis: SAMS.</p> <p>Instituto Oficial de RadioTelevisión Española. (1988). <i>Técnicas de Grabación Sonora</i>. Barcelona: IORTV.</p> <p>Josephs, J. J. (1969). <i>La física del sonido musical</i>. México: Van Nostrand Momentum Books.</p> <p>Mundo Electrónico. (1984). <i>Manual de Alta fidelidad y Sonido Profesional</i>. México-Barcelona: Publicaciones Marcombo.</p> <p>Nisbett, A. (1995). <i>The Sound Studio</i>. London: Focal Press.</p> <p>Pavón, R. (1981). <i>La Electrónica en la Música y en el Arte</i>. México: CENIDIM.</p> <p>Rettinger, M. (1977). <i>Acoustic Design and Noise Control</i>. New York: Chemical Publishing Co.</p> <p>Rossing, T. D. (1989). <i>The Science of Sound</i>. USA: ADDISON WESLEY</p> <p>Van Der Merwe, C. W. (1986) <i>Física General</i>. México: Mc. Graw Hill.</p> <p>Winckel, F. (1967). <i>Music, Sound and Sensation</i>. New York: Dover.</p>

**OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN:  
(INTERNET, SOPORTES SONOROS Y AUDIOVISUALES, SOFTWARE Y OTROS)**

Software: MOTU Digital Performer  
Bias PEAK  
Waves Mercury  
Publicaciones periódicas: MIX Magazine

**PERFIL PROFESIOGRÁFICO**

Conocimientos musicales y conocimientos de acústica, psicoacústica y técnicas de grabación.  
Experiencia profesional en el área de grabación.