

# Producción de audio

Educación Artística | Expresión artística

## Descripción del Curso

Este curso de Expresión Artística está diseñado para adolescentes de 15 a 16 años, con posibilidad de adaptar la propuesta a otros contextos educativos según las necesidades. El programa abarca cuatro unidades que integran prácticas creativas, análisis crítico y trabajo práctico en diversas expresiones artísticas, con un énfasis especial en el lenguaje sonoro y audiovisual en la Unidad 4. El proyecto final de esta unidad de cierre consiste en la creación de una pieza original de audio de 1 a 2 minutos, que exprese una idea artística y que emplee al menos dos efectos y una panoramización adecuada para generar espacialidad y sentido temporal. A lo largo del curso, los estudiantes planificarán, producirán y evaluarán sus trabajos, aplicando los conceptos aprendidos en las unidades anteriores y desarrollando competencias transversales como la comunicación, la colaboración y la reflexión crítica sobre su propio proceso creativo. El curso fomenta el uso responsable de recursos, la gestión de metadatos y la exportación de archivos en formatos adecuados para su difusión, así como la presentación de proyectos ante pares y docentes.

## Competencias

- Desarrolla creatividad y sensibilidad artística para expresar ideas y emociones a través del sonido y la expresión audiovisual.
- Planea, guioniza y organiza procesos creativos y técnicos de producción sonora, gestionando proyectos de principio a fin.
- Aplica técnicas de edición de audio (reverb, delay, EQ) y principios de panoramización para construir espacialidad y ritmo.
- Colabora efectivamente en equipo, comunicando ideas, negociando roles y defendiendo decisiones artísticas ante una audiencia.
- Mantiene una actitud crítica y reflexiva, evaluando resultados y proponiendo mejoras en iteraciones sucesivas.
- Muestra manejo adecuado de recursos y metadatos, y realiza la exportación de trabajos en formatos adecuados para compartir.

## Requerimientos

- Equipo técnico: ordenador con software de edición de audio (DAW) y audífonos; micrófono opcional para grabaciones.
- Conexión a internet estable para acceder a recursos, enviar entregas y recibir retroalimentación.
- Conocimientos básicos de informática y manejo de archivos de audio (formatos, exportación, organización de proyectos).

- Compromiso de asistencia y cumplimiento de plazos, con participación en actividades prácticas y presentaciones.
- Espacios adecuados para grabación y edición, o disponibilidad de un laboratorio de computación o sala equipada.

## Unidades del Curso

### Unidad 1: Unidad 1: Elementos clave de una producción de audio

#### Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir cada elemento (grabación, edición, mezcla y mastering) y su función dentro de una pieza artística.
- Analizar ejemplos de producción para reconocer en qué etapa se está trabajando y qué decisiones se tomaron.
- Explicar cómo estas etapas se conectan para formar un producto final coherente.

#### Contenidos Temáticos

1. Etapas de la producción de audio: grabación, edición, mezcla y mastering. Descripción de funciones y flujos de decisión.
2. Relación entre etapas y flujo de trabajo básico en un proyecto de audio.
3. Caso práctico: análisis de una pieza artística para identificar el uso de cada etapa.

#### Actividades

- **Actividad 1: Identificación de etapas en un ejemplo** – En parejas analizan una breve pista de audio proporcionada y señalan qué parte corresponde a grabación, edición, mezcla y mastering, explicando la función de cada una. Puntos clave: reconocer fases; justificar decisiones; aprendizaje práctico sobre el flujo de trabajo.
- **Actividad 2: Análisis de una pieza artística** – Individualmente escuchan una pieza corta y describen qué indicios indican las distintas etapas y cómo influyen en el resultado artístico.
- **Actividad 3: Mapa de flujo de trabajo** – En grupos diseñan un diagrama simple que conecte las fases y describen qué decisiones se toman en cada una para lograr cohesión artística.

#### Evaluación

Se evaluarán los objetivos a través de: (a) identificación correcta de las etapas en ejemplos, (b) explicación clara de la función de cada etapa, y (c) capacidad de explicar la conexión entre etapas para lograr coherencia en una pieza artística.

### Unidad 2: Unidad 2: Proceso de producción básico y herramientas

#### Objetivos de Aprendizaje

- Describir las fases clave: preproducción, grabación, edición, mezcla, mastering y exportación.
- Identificar herramientas básicas y sus funciones (micrófono, interfaz y DAW) y cómo se conectan en un proyecto.
- Explicar un flujo de trabajo básico para un proyecto de audio sencillo y reproducible.

## Contenidos Temáticos

1. Preproducción y planificación de un proyecto de audio: objetivos, guion sonoro y recursos necesarios.
2. Herramientas básicas: micrófono, interfaz y DAW. Configuración y prácticas seguras.
3. Flujo de trabajo básico: organización de archivos, grabación, edición y exportación en un proyecto simple.

## Actividades

- **Actividad 1: Plan de preproducción** – En parejas crean un plan breve para una pieza de 60–90 segundos, definiendo objetivos, fuente de sonido, requerimientos de equipo y cronograma.
- **Actividad 2: Configuración de equipo** – En clase configuran micrófono, interfaz y DAW para una fuente de sonido, registrando una toma de prueba y observando niveles de señal.
- **Actividad 3: Flujo de exportación** – Realizan una exportación de una toma de prueba en formato .wav o .mp3 y anotan las decisiones de formato y calidad (bit depth, sampling rate).

## Evaluación

Evaluación basada en: (a) claridad para describir las fases del proceso, (b) correcta identificación y uso de micrófono, interfaz y DAW, y (c) aplicación de un flujo de trabajo básico para un proyecto corto.

## Unidad 3: Unidad 3: Técnicas de grabación para claridad y ambiente

### Objetivos de Aprendizaje

- Elegir el micrófono adecuado y el patrón polar según la fuente (voz, instrumento, ambiente).
- Explicar colocación del micrófono para claridad (distancia, ángulo, proximidad) y para crear ambiente (reverberación, reflexión).
- Practicar grabaciones en un entorno real o simulado y evaluar resultados en función de claridad y ambiente.

## Contenidos Temáticos

1. Tipos de micrófono y patrones polares: cardioide, omnidireccional, figura-8, y criterios de elección.
2. Técnicas de colocación para claridad y ambientación: proximidad, ángulo, reducción de ruido y uso de filtros anti-pop.
3. Ambiente y tratamiento básico: manejo de reflexiones, uso de acolchamiento y control de ruidos de fondo.

## Actividades

- **Actividad 1: Elección de micrófono** – En grupos seleccionan el tipo de micrófono y patrón para diferentes fuentes y justifican su elección.
- **Actividad 2: Sesión de grabación corta** – Graban una fuente (voz o instrumento) con una configuración elegida y evalúan claridad y ambiente mediante escucha crítica.
- **Actividad 3: Análisis de entorno** – Analizan el entorno de grabación disponible y proponen mejoras simples para reducir ruido y reflexiones.

## Evaluación

Evaluación basada en la capacidad de seleccionar y defender la configuración de micrófono, la colocación y la calidad de la grabación resultante, así como la identificación de mejoras para claridad y ambiente.

## Unidad 4: Proyecto final de audio 1-2 minutos con efectos y panoramización

### Objetivos de Aprendizaje

- Planificar una idea artística y un guion sonoro para la pieza final (estructura, ritmo, atmósfera).
- Aplicar efectos básicos (por ejemplo: reverb, delay, EQ) y técnicas de panoramización para crear espacialidad y sentido temporal.
- Exportar la pieza final en formato adecuado y presentar metadatos básicos, listos para compartir.

### Contenidos Temáticos

1. Planificación creativa y guion sonoro: concepto, estructura y distribución de elementos.
2. Uso de efectos y paneo: selección, tiempos y espacialidad para expresar la idea artística.
3. Exportación, formato y presentación de la obra final: metadatos y entrega.

### Actividades

- **Actividad 1: Concepto y storyboard sonoro** – Cada grupo elabora un pequeño guion sonoro y decide la estructura de la pieza (inicio, desarrollo, clímax, cierre).
- **Actividad 2: Construcción de la pieza** – Se graba o usa material existente para crear una pista de 1-2 minutos, aplicando al menos dos efectos y paneo estratégico.
- **Actividad 3: Exportación y defensa** – Exportan la obra en formato adecuado y presentan una breve explicación de las decisiones técnicas y artísticas.

## Evaluación

La evaluación se realizará mediante una rúbrica que pondera: creatividad y claridad de la idea, aplicación de al menos dos efectos y paneo, calidad de la exportación y capacidad de justificar las decisiones técnicas y artísticas.

