



Conservatorio
Profesional
de Música
Adolfo Salazar

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
PRODUCCIÓN MUSICAL MODERNA

JUSTIFICACIÓN Y RATIO DE LA ASIGNATURA

- ✓ Asignatura dirigida a todos los alumnos de cualquier especialidad.
- ✓ Asignatura que cubre un ámbito de contenidos amplísimo. Desde la grabación mediante microfonía, pasando por el conocimiento de algún programa de notación musical para la elaboración de partituras, y finalmente, la unión de infinidad de conocimientos y procedimientos para la producción musical moderna, utilizando el ordenador y los programas profesionales más actuales de edición y mezcla.
- ✓ Es una asignatura con una gran parte de contenido práctico. La mayoría de los contenidos teóricos se aplican inmediatamente en actividades prácticas.
- ✓ Acorde con la importancia actual de conocer y adoptar las nuevas tecnologías. En la actualidad, todos los alumnos tienen la necesidad de elaborar partituras para muchas de sus asignaturas, grabarse con calidad para promocionarse o presentarse a concursos y pruebas. Los contenidos de este tipo de asignatura resultan muy atractivos a los alumnos y son, de alguna manera, muy cercanos a muchas de las actividades cotidianas que ellos desarrollan en su día a día con su ordenador.
- ✓ Los alumnos suelen demandar un mayor conocimiento en música moderna (pop, rock, música electrónica, jazz..) y esta asignatura les permitirá crearla y conocer los procesos para la edición y fabricación de su propio Cd, o la distribución en “streaming” en canales como “Spotify”, “Soundcloud”.., fundamentales en la difusión musical actual.
- ✓ La asignatura actuará como una ventana abierta a nuevas e interesantes salidas profesionales relacionadas directamente con la música (técnico de sonido, técnico de grabación en estudio, producción audiovisual, ingeniero de mezcla, ingeniero de masterización, producción de música para bandas sonoras, producción de música para videojuegos, música electrónica, Dj...). Cada una de estas salidas profesionales es una carrera en sí misma y es imposible abarcarlas por completo en una asignatura de dos cursos, pero se pretenderá que los alumnos conozcan en qué consisten y que realicen pequeños trabajos en cada uno de estos ámbitos.

RATIO PROFESOR-ALUMNO

Mínimo 4 alumnos, máximo 12 alumnos, para una configuración del aula de cuatro ordenadores. Ante una alta demanda de la asignatura, se podría añadir algún ordenador más para dar cabida a más alumnos. Con más de tres alumnos por ordenador se perdería el carácter práctico de la asignatura.

PRODUCCIÓN MUSICAL MODERNA I

5º curso de Enseñanzas Profesionales

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> Conocer la naturaleza del sonido, su captación y percepción, mediante contenidos teóricos y prácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Naturaleza de las ondas sonoras y su captación por el oído. Rango audible y frecuencias principales de los diferentes instrumentos. Captación del sonido. Almacenamiento del sonido y diferentes tipos de micrófonos. Reproducción del sonido. Diferentes medios físicos para su reproducción. Diferentes formatos físicos y digitales de sonido y sus características.
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y manipular los diferentes componentes que pueden formar parte de un “home studio” (estudio casero), así como las diferencias con un estudio de grabación profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> Conexiones de sonido. Cableado y ruteo de una señal de sonido en una configuración de estudio básica. Hardware necesario para la manipulación y edición del sonido en un “home studio” y en un estudio profesional. Software. Listado de diferentes programas.
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar de forma satisfactoria el programa de Edición de partituras “Sibelius” y conocer el flujo de trabajo profesional para la elaboración de un libro de partituras. 	<ul style="list-style-type: none"> Interfaz y secciones del programa “Sibelius”. Configuración del sonido del programa. Uso de librerías orquestales. Diferentes métodos de introducción de notas. Elaboración de una partitura mediante la copia de una propuesta. Elaboración de <i>partichelas</i>. Proceso de maquetación profesional utilizando programas diferentes a “Sibelius”. Otros programas para la edición de partituras.
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y practicar el proceso de grabación, tanto de instrumentos reales, como instrumentos virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de micrófonos y su uso según la fuente de grabación. Diferencia Mono-Stereo. Ruteo de la señal de audio. Precauciones básicas para obtener una buena toma (clipping, cancelación de fase, ruidos...). Introducción al uso de un programa DAW para la edición y mezcla de la grabación. Introducción al programa “Band in a Box”. Función ReWire y Drop “Sibelius”-“Cubase”-“Band in a Box”. Uso de Instrumentos virtuales.
<ul style="list-style-type: none"> Descubrir y experimentar (en la manera de lo posible) los diferentes oficios “tecnológicos” asociados a la música. 	<ul style="list-style-type: none"> Composición de Bandas Sonoras y música de videojuegos. Marketing y redes sociales. Técnico de sonido para música en directo. Ingeniero de Mezcla. Ingeniero de Masterización. Maquetador de partituras. Composición de música electrónica. Dj.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo mediante algunos exámenes escritos (uno al trimestre como máximo) y mediante la evaluación directa de las prácticas en la clase. También se deberán realizar trabajos que puedan ser elaborados en clase o en casa para su posterior evaluación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asistir a clase con regularidad.
- Describir y exponer correctamente la naturaleza del sonido y su captación tanto por el oído humano como por el diverso “hardware” y “software” del que disponemos.
- Demostrar las habilidades necesarias para configurar correctamente un “home studio”.
- Ser capaz de elaborar un pequeño libro de partituras, en el que se incluya texto e imágenes y presentarlo para su posible publicación.
- Saber utilizar de forma correcta las diferentes funciones de interrelación entre diferentes programas informáticos.
- Elaborar una grabación de instrumento real e instrumento virtual, demostrando unos criterios adecuados en todos los procesos.
- Identificar correctamente las competencias de los diferentes oficios presentados en el curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de cada trimestre vendrá dada por la siguiente ponderación:

- Asistencia a clase: 40%
- Nota de examen: 30%
- Nota de trabajos requeridos: 30%

La puntuación final de cada trimestre irá de 1-10 y será necesaria una puntuación de 5 para aprobar la asignatura.

En este primer curso, la evaluación no será continua, por lo que el alumno que tenga suspenso algún trimestre tendrá que examinarse a final de curso de los contenidos que no haya superado.

METODOLOGÍA

Gran parte de los contenidos de esta asignatura son de carácter práctico, por lo que los alumnos irán aprendiendo mediante el uso de un ordenador y diverso material técnico. Naturalmente, habrá bastante información teórica que deben ir aprendiendo y asimilando, pero la finalidad última será la de aplicar dicha información para conseguir resultados concretos como grabaciones musicales o partituras.

Lo ideal será que los alumnos trabajen en pequeños grupos de 2 ó 3 por cada ordenador, y que colaboren entre todos cuando haya que realizar alguna práctica de grabación en el Salón de Actos. La gran mayoría de los trabajos que se les pedirán tendrán que realizarse en el tiempo de clase, debido a que es probable que en su casa no cuenten con todos los medios técnicos, sobre todo en lo referente a los programas informáticos.

El profesor realizará explicaciones y demostraciones utilizando su ordenador y los alumnos podrán observarlo mediante una proyección de la pantalla. También se podrán utilizar vídeos demostrativos de algunos de los procesos que se desarrollen.

El apoyo del profesor en el aula será continuo y los alumnos podrán resolver sus dudas de una forma directa y rápida.

PRODUCCIÓN MUSICAL MODERNA II

6º curso de Enseñanzas Profesionales

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar la mayoría de las funciones incluidas en un programa DAW (Digital Audio Workstation). Se utilizará el programa “Cubase” 	<p>CUBASE. FUNCIONES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalación ▪ Configuración del sistema ▪ Conexiones VST ▪ Conceptos básicos ▪ Crear y configurar proyectos ▪ La ventana de proyecto ▪ La ventana de mezcla ▪ Sala de control ▪ Tipos de pistas ▪ Presets de pista ▪ Edición de tiempo y de compás. Time warp ▪ Configuración de audio ▪ Configuración MIDI (paneles de dispositivo) ▪ Instrument Rack ▪ La pool ▪ Mediabay ▪ Bowser ▪ Organización del proyecto ▪ Preferencias de Cubase ▪ Copia de seguridad y archivar ▪ La barra de transporte ▪ El inspector ▪ Opciones de visualización <p>GRABACIÓN Y EDICIÓN</p> <p>Edición audio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Editor de muestras ▪ Uso de instrumentos con el programa “Band in a Box” ▪ Edición de múltiples tomas ▪ Audio warp ▪ Hitpoints ▪ VariAudio ▪ Fundidos ▪ Procesado de audio (Plug-ins) ▪ Render in-place <p>Grabación de audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modos de grabación ▪ Configuración audio inputs ▪ Canal de entrada ▪ Punch-in, punch-out ▪ Grabación en carriles (multi-take) <p>Edición MIDI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Editor de teclas ▪ Editor de percusión ▪ Editor de lista ▪ Controladores MIDI (MIDI cc) ▪ VST Expression ▪ Cuantización ▪ Procesado MIDI ▪ Funciones avanzadas de edición MIDI <p>Grabación MIDI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modos de grabación ▪ Auto Cuantización ▪ Grabar controladores CC ▪ Grabación en carriles (multi-take)

	<p>MEZCLA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El Mezclador. Configuración ▪ Routing ▪ Secciones del mezclador. Presets de pista ▪ Canales de grupo ▪ Configuración de medidores y panorámica <p>Efectos de inserción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Procesadores de dinámica ▪ Procesadores de efecto ▪ Ecualización ▪ Efectos Pre/Post Fader <p>Efectos de envío:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Canal FX ▪ Reverberación ▪ Delay ▪ Envíos Pre/Post fader <p>Automatización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pistas de automatización ▪ Parámetros de automatización ▪ Modos de automatización ▪ Automatización de plug-ins ▪ Ajustes de la automatización ▪ Controles rápidos <p>Exportar audio y MIDI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ configuración de la exportación ▪ Parámetros de audio/MIDI ▪ exportar MIDI a audio ▪ Exportación multitrack
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer todos los procesos de elaboración de un Cd audio y publicar uno con canciones compuestas y producidas por los propios alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Masterización básica online o mediante otros programa o “presets” ▪ Diseño gráfico de todos los elementos del Cd. ▪ Contacto y envío de master a una fábrica de Cds. ▪ Distribución en “streaming”. “Spotify”, “Soundcloud”...

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En este segundo curso, la asistencia a las clases cobrará una gran importancia. Debido a que el objetivo último del curso será el de realizar una o varias canciones para incluirlas en un Cd que recopile todas las canciones elaboradas por todo el grupo, el seguimiento de las prácticas en clase será la principal herramienta de evaluación. El profesor podrá llevar a cabo algún examen escrito (si así lo considera oportuno). La escucha comparada en clase de los diferentes trabajos que se van presentando, será una buena herramienta para comprobar que los trabajos se desarrollan de forma correcta o satisfactoria.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asistir a clase con regularidad. La falta de 3 o más clases por trimestre será motivo de pérdida de la evaluación continua.
- Conocer y demostrar soltura en el manejo de las diferentes herramientas de “Cubase” trabajadas en clase.
- Mostrar interés en las explicaciones y propuestas del profesor.
- Demostrar cierta sensibilidad en el tratamiento de los sonidos utilizados en una mezcla.
- Saber utilizar de forma correcta las diferentes funciones de interrelación entre diferentes programas informáticos.
- Mostrar interés en la colaboración con sus compañeros y compañeras para sacar adelante las tareas propuestas.
- Calidad de las canciones elaboradas y de los procesos utilizados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de cada trimestre vendrá dada por la siguiente ponderación:

- Asistencia a clase: 40%
- Consecución de tareas que se van trabajando en clase: 60%

La puntuación final de cada trimestre irá de 1-10 y será necesaria una puntuación de 5 para aprobar la asignatura.

En este segundo curso, la evaluación será continua, por lo que el alumno podrá aprobar todo el curso si en el último trimestre obtiene un aprobado. La falta a 3 o más clases por trimestre ocasionará la pérdida de evaluación continua, por lo que el alumno deberá examinarse al final de ese trimestre de los contenidos tratados.

METODOLOGÍA

Gran parte de los contenidos de esta asignatura son de carácter práctico, por lo que los alumnos irán aprendiendo mediante el uso de un ordenador y diverso material técnico. Naturalmente, habrá bastante información teórica que deben ir aprendiendo y asimilando, pero la finalidad última será la de aplicar dicha información para conseguir resultados concretos como grabaciones musicales o partituras.

Lo ideal será que los alumnos trabajen en pequeños grupos de 2 ó 3 por cada ordenador, y que colaboren entre todos cuando haya que realizar alguna práctica de grabación en el Salón de Actos. La gran mayoría de los trabajos que se les pedirán tendrán que realizarse en el tiempo de clase, debido a que es probable que en su casa no cuenten con todos los medios técnicos, sobre todo en lo referente a los programas informáticos.

El profesor realizará explicaciones y demostraciones utilizando su ordenador y los alumnos podrán observarlo mediante una proyección de la pantalla. También se podrán utilizar vídeos demostrativos de algunos de los procesos que se desarrollen.

El apoyo del profesor en el aula será continuo y los alumnos podrán resolver sus dudas de una forma directa y rápida.

imagina
tu **INSPIRACIÓN**
inspira
tu **FUTURO**