

**TITULO:**

Producción de audio para software

**AUTOR:**

Juan David Briceño Pineda

**ASESORES:**

Ingeniero de Sonido Oscar Iván Pinilla Rodríguez

**NOTA DE SALVEDAD:**

“La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia”

**AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:**

Agradezco a cada una de las personas que participaron de una u otra forma para lograr la realización de este proyecto.

Al Dios todo poderoso, A mi familia quien me apoyo hasta el final.

A mi asesor Oscar Pinilla, quien gracias a sus recomendaciones y enseñanzas me oriento semana a semana para poder lograr comprender cosas más allá de la realización de este proyecto.

A los ingenieros de sistemas involucrados en el proyecto, en cabeza del ingeniero Jonathan José. Por la confianza y por permitirme hacer parte de este gran grupo de trabajo en donde ya sean realizado otros proyectos que han contribuido a mi crecimiento personal y laboral.

A Juan Manuel Ruiz por su increíble interpretación en la guitarra acústica y buena voluntad para este proyecto

A mis compañeros y amigos de la UEB, por sus diferentes enseñanzas, consejos y apoyo.

Al maestro Halley Jaimes, por ser una guía en temas de audio semestre a semestre, brindando ejemplo de cómo trabajar diferentes proyectos de manera muy profesional, llenándome de amor hacia todo el mundo del audio, su colaboración en la grabación de las librerías. Además de ser un amigo dispuesto a enseñar y dar motivación fuera de un aula de clase.

Al maestro Eduardo Díaz, por ser un maestro que apporto y me abrió los ojos hacia otras formas de creación-investigación dentro de la transversalidad de mi carrera, brindándome un excelente énfasis en donde he adquirido herramientas que me han ayudado en mi desarrollo laboral profesional y dado un valor adicional para desarrollar proyectos desde una forma organizada y eficaz.

A Diego Alejandro Hernández por toda su colaboración, entrega y excelente trabajo realizado en el proyecto.

Agradecimiento a mi hermano Jonathan pues fue el que me inicio en estos proyectos interdisciplinarios en donde puedo realizar producciones de este tipo y quien me enseñó todo sobre temas diferentes a mi carrera.

### **GUIA DE CONTENIDOS:**

<b>Sección</b>	<b>Página de Inicio</b>	<b>Página de Cierre</b>
<b>Título</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Autor</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Asesor</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Nota de Salvedad</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Guía de Contenidos</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Listado de Tablas Graficas y Entregables</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Resumen</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Palabras Clave</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

### **LISTA DE TABLAS, GRAFICOS, ANEXOS Y ENTREGABLES**

<b>ITEM</b>	<b>TIPO DE ARCHIVO</b>	<b>UBICACION</b>
<b>Documento del Proyecto de Grado</b>	Archivo PDF	<i>1) DOCUMENTO DEL PROYECTO</i>
<b>Stage Plot</b>	Imágenes JPEG	<i>2) ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Registro Fotográfico Del Proyecto</b>	Imágenes JPEG	<i>2) ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Input List</b>	Archivo PDF	<i>2) ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Documento De Grabación</b>	Archivo Word	<i>2) ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Presupuesto Final</b>	Archivo Excel	<i>2) ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Documento BackLine</b>	Archivo Word	<i>2) ANEXOS Y ENTREGABLES</i>

<b>Archivos Sketchup / Stage De Grabación</b>	Archivos SKP / Modelo de Sketchup	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Videos 3D Del Modelado del Live Room</b>	Archivo MP4	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Documento Rider Técnico</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Modelo De Acta</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Documento De Consulta Bibliográfica</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Diagramas De Flujo De Las Grabaciones</b>	Archivo PDF	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Videos Publicitarios</b>	Archivo Word Archivo MP4	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Video de la Grabación</b>	Archivo .MOV Archivo MP4	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Cronograma Maestro</b>	Archivo Excel	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Actas de Reunión</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Actas de Reunión Firmadas</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Banco de Audios</b>	Archivo WAV	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Librerías GTR Kontack Files</b>	Archivo NKI	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Certificación Laboral</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Encuestas Al Talento Humano Integrado Al Proyecto</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Videos de las Encuestas</b>	Archivo MP4	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Videos del Prototipo</b>	Archivo MOV Archivo MP4	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Declaración De Alcance Del Proyecto</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Contrato Por Prestación De Servicios del Apartado Legal</b>	Archivo Word	2) <i>ANEXOS Y ENTREGABLES</i>
<b>Memoria Final</b>	Archivo Power Point	3) <i>MEMORIA MULTIMEDIA</i>

## **RESUMEN:**

Producción de audio como creación de audios para medios audiovisuales e interactivos es un mercado presente desde la historia misma del sintetizador, que sigue evolucionando con nuevas tecnologías y acorde a las necesidades del mercado para suplir segmentos de clientes para la pre-pro y post producción de sus proyectos. Por tanto empresas generan este tipo de productos-servicios a nivel internacional generando una línea de oportunidad laboral clara para aquellos profesionales especializados en audio.

El proyecto a continuación es una preámbulo a una producción de audio para un medio interactivo, con una dependencia interdisciplinar, para que el producto sea satisfactorio, de igual forma el desarrollo del Sampling para librerías partió desde la inexperiencia que implica realizarlo lo más profesional posible, Para esto, fue necesaria la elaboración de un plan de trabajo.

El prototipo de software es un producto servicio adaptado a diferentes necesidades de los consumidores de replicar el sonido análogo de una guitarra acústica a una representación gráfica (partitura) de igual forma de utilizar unos samples de guitarra para diferentes fines.

El resultado de este trabajo fue satisfactorio, en cuanto a la producción en general del proyecto y la expansión del mismo, ya que nació para ser distribuido en cualquier plataforma o si bien de un simple DAW. Además del interés de la parte interdisciplinar, por parte de instituciones privadas. Es poco común en Colombia por el objetivo y proceso de producción. Sirve como guía para la realización de una producción de audio para un medio audiovisual e interactivo.

Audio production as the creation of audio for audiovisual and interactive media is a present market since the very history of the synthesizer, which continues to evolve with new technologies and according to market needs to supply customer segments for the pre-pro and post production of their projects. Therefore, companies generate this type of products-services at an international level generating a clear line of work opportunity for those professionals specialized in audio.

The following project is a preamble to an audio production for an interactive medium, with an interdisciplinary dependence, so that the product is satisfactory, likewise the development of Sampling for bookstores started from the inexperience that implies to make it as professional as possible, For this, it was necessary the elaboration of a work plan.

The software prototype is a service product adapted to different needs of consumers to replicate the analog sound of an acoustic guitar to a graphic representation (score) in the same way to use guitar samples for different purposes.

The result of this work was satisfactory, as far as the production in general of the project and the expansion of the same one, since it was born to be distributed in any platform or

although of a simple DAW. In addition to the interest of the interdisciplinary part, by private institutions. It is rare in Colombia because of the objective and production process. It serves as a guide for the realization of an audio production for an audiovisual and interactive medium.

**PALABRAS CLAVE:**

Producción de audio

Medio audiovisual

Medio interactivo

Software musical

Guitarra acústica

Sampling Audio Libraries

Librerías de sonido y Sampling

Instrumentos y samplers virtuales