

MI TALLER DE

MÚSICA
DIGITAL



MANUAL DEL ESTUDIANTE



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile


Enlaces
Centro de Educación y Tecnología
C H I L E

MI TALLER DE

MÚSICA
DIGITAL



MANUAL DEL ESTUDIANTE

MANUAL PARA EL ESTUDIANTE TALLER DE MÚSICA DIGITAL

Enlaces, Centro de Educación y Tecnología
www.enlaces.cl

Ministerio de Educación
www.mineduc.cl

Autor: Cristóbal Muñoz Valenzuela
Profesor de Educación Musical
Fundador www.escuelamusicadigital.cl

Diseño: Andrés Navarro
Ilustraciones: Carlos Ossandón

Obra bajo licencia Creative Commons
Reconocimiento — No Comercial — Compartir Igual:
CC — BY — NC — SA



Mayo 2016

INDICE

PRESENTACION	4
Propuesta de trabajo.....	8
Sesión 1: Armandó un estudio de grabación.	9
Sesión 2: Introducción a la música digital y capacitación sobre el uso de PreSonus Audio Creation Suite Pack.	16
Sesión 3: Diseñar una pirámide pixelada a base de Loops prediseñados.....	21
Sesión 4: Aprendiendo a grabar voces para comerciales y/o canciones instrumentales.....	27
Sesión 5: Aprender música con notación musical proporcional Parte 1.	32
Sesión 6: Aprender música con notación musical proporcional Parte 2.	36
Sesión 7: Aprendiendo a componer una canción estilo Dupstep con loops prediseñados.....	39
Sesión 8: Preparación del trabajo final.	43
Sesión 9: Mezcla, masterización y exportación de audio.	46
Sesión 10: Presentación final del proyecto musical subido a internet.	50



PRESENTACIÓN

Las Habilidades de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para el Aprendizaje se definen como “la capacidad de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas legales, sociales y éticos en un ambiente digital”.

Como una manera de facilitar la integración de estas habilidades al mundo escolar, Enlaces del Ministerio de Educación ha definido veinte habilidades TIC, agrupadas en cuatro dimensiones: información, comunicación y colaboración, convivencia digital y tecnología.

Para propiciar el desarrollo estas habilidades en los estudiantes, Enlaces ha creado la propuesta “Mi Taller Digital”: Un programa dirigido a los estudiantes de quinto básico a cuarto medio del país, a través del cual los establecimientos educacionales reciben recursos digitales y capacitación para dos docentes y estudiantes. En el caso de este taller, está dirigido exclusivamente a estudiantes de 3º y 4º básico.

Los establecimientos participan de estos talleres extracurriculares, que abarcan áreas de gran atractivo para los niños y jóvenes. A través de estos talleres los estudiantes desarrollarán la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración.

Enlaces, Ministerio de Educación les invita a participar activamente de esta aventura.

¡Bienvenidos!

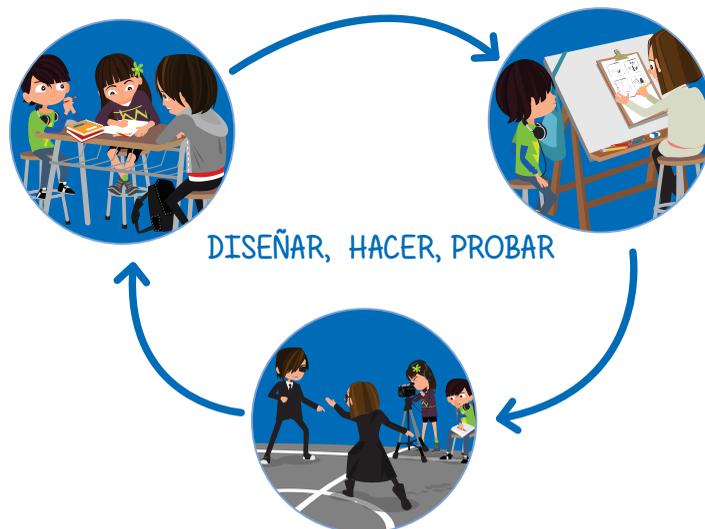
Estimados y estimadas Jóvenes:

En Mi taller Digital podrás trabajar con tecnología y usar tu conocimiento e imaginación para encontrar soluciones a los desafíos que abordarás.

En este espacio, esperamos que, además, puedas desarrollar tus habilidades tecnológicas para el aprendizaje. Y que a través de los productos que realizarás, veas el resultado de un proceso que involucra la creatividad humana, la perseverancia, el rigor y las habilidades prácticas.

En este taller tendrás la oportunidad de participar de un proceso colaborativo para cumplir el propósito del taller, pues la mayor parte de las actividades son resultado de un trabajo en equipo.

A continuación te presentamos una forma de trabajo que puede facilitar el logro de las metas. Durante todo el taller ten presente que la elaboración de cualquier objeto se inicia con el proceso de diseño, luego se elabora y finalmente se realizan pruebas para evaluar.



- **DISEÑAR:** en esta etapa, junto a tus compañeros, se preparan para trabajar juntos, organizan sus ideas, planifican sus tareas, proponen diseños innovadores para lograr las metas y productos que quieren alcanzar.
- **HACER:** tú y tus compañeros elaboran y construyen lo que han diseñado, en equipo, ponen todo su esfuerzo en hacer de la mejor manera lo que han planificado, apoyándose unos a otros.
- **PROBAR:** Esta es la etapa de tu trabajo en el que evalúas, y ves el resultado de lo que han construido. Se espera que dialoguen sobre los resultados de sus trabajos, identificando los aspectos que podrían perfeccionarse o realizarse de otra manera y así volver a diseñar o hacer para mejorar.

¡Anímate y manos a la obra!

PROPUESTA DE TRABAJO

El taller se compone de diez sesiones, de dos horas cada una, que se realizarán en los laboratorios de computación de tu colegio. Al principio de cada clase se indicará el objetivo y se entregará una guía general para la sesión. Puedes compartir este taller con tus amigos y familia, e involucrarlos en este desafío.

La realización del taller se hará en grupos de trabajo. Cada grupo seguirá las indicaciones del tutor, desarrollando canciones y grabaciones de música clase a clase. No es necesario que te lleves trabajo para la casa, todo el proceso se hará en las clases, ¡por lo que es muy importante que no faltes!

Además, tendrás acceso a un sitio web con información adicional contenida en los manuales: video capsulas, sitios web, entre otros recursos

¡Te damos la bienvenida al Taller de Música Digital! Durante diez jornadas harás un viaje a través de la música y la tecnología. Finalizarás inscribiendo tu nombre en esta historia, con la creación de tu propia canción.

¿Cuánto debe durar la canción?

Máximo 3 minutos.

¿De qué se debe tratar?

Sólo tú tienes la respuesta. Puedes elegir entre los estilos musicales como el: Pop, Rock, Dubstep, Hip Hop, Electrónica, la decisión es tuya.

RECURSOS NECESARIOS

Las clases se desarrollarán en los laboratorios de computación de tu colegio, pues cada estudiante debe tener acceso a un computador. Para desarrollar el taller de música digital, usarán el software Studio One 3 Artist y el PreSonus Audio Creation Suite Pack.

Tecnología

Conocimientos TIC

SESIÓN

1



Armando un estudio de grabación.

Nos preparamos para trabajar:
conoce a tu grupo,
manipula el hardware,
conoce el software y
arma el estudio de grabación.

SESIÓN 1

Muchas personas pueden pensar que para hacer una canción y grabarla se necesitan tantas cosas, que es mejor no hacer nada. Junto a tu grupo demostrarás que lo más importante son, las ganas, el trabajo en equipo y la idea que desarrollen. Aprovecha esta oportunidad, participa en clases, pon atención a los ejercicios, debate y hazle preguntas al profesor o profesora. Otra clave para el éxito en una iniciativa como ésta es la comunicación fluida con tu grupo. Da tus ideas, defiéndelas, pero siempre con respeto y escuchando lo que tus compañeros y compañeras tengan que decir.

Objetivo:

- Aprender a armar un estudio de grabación en tu escuela.
- Instalar hardware y software para PC de PreSonus Audio Creation Suite Pack.

En esta sesión armaremos un estudio de grabación en tu escuela a través de tres actividades:



SESIÓN 1

Actividad N°1: ¿Qué es un estudio de grabación?



Objetivo:

- Aprender sobre lo que tiene y se hace en un estudio de grabación.

El tutor va a presentar una serie de preguntas, piensa en ellas y elabora tus respuestas:

1. ¿Qué es un estudio de grabación?
2. ¿Qué equipamiento utilizan en un estudio de grabación?

Ahora veremos video: **“Lo que pasa en un estudio de grabación”**, el cual muestra qué es un estudio de grabación, cuáles son sus funciones y qué equipamiento posee.

Piensa y Comenta:

1. ¿Ustedes creen que sucede eso en los estudios de grabación?
2. ¿Qué equipamiento vieron que se utilizaba en ese estudio de grabación?



SESIÓN 1

Actividad N°2: Armemos nuestro estudio de grabación.

SESIÓN

1



Objetivo:

- Conocer y aprender a armar el equipamiento que se utiliza para un estudio de grabación.



En esta actividad el profesor proyectará un video sobre el equipamiento que trae PreSonus Audio Creation, y el uso de sus siguientes hardwares: "The PreSonus Music Creation Suite", que son los siguientes:

1. AudioBox USB: Una interfaz de grabación USB 2x2 con 2 preamplificadores de micrófono Clase A, monitoreo analógico de latencia cero y E/S MIDI
2. Kit de micrófono M7: Micrófono condensador de diafragma grande con soporte anti vibración, cable XLR, y soporte de escritorio
3. Auriculares profesionales HD3: Diseño liviano, ergonómico con una cámara acústica semi abierta patentada
4. Controlador MIDI PS49: Controlador MIDI alimentado por USB, de 49 teclas con controles en tiempo real, incluyendo ruedas de pitch bend y modulación
5. Studio One® 3 Artist: Software de grabación y producción para Windows® y Mac®.

SESIÓN 1

Para continuar con la actividad, y para que los integrantes del taller se conozcan cada uno de los estudiantes se deberá:

- Presentar, indica tu nombre, curso, que cantante o grupo musical escuchas y por qué; qué tipo de música escuchas y cuáles son tus metas para este taller.
- Escucha atentamente a tus compañeros y compañeras, así podrás saber con quienes compartes gustos y puedes pensar con quienes te gustaría trabajar en equipo.
- Una vez finalizadas las exposiciones, comienza a buscar a los integrantes de tu grupo de trabajo, los cuales funcionaran durante todas las sesiones del taller. Se sugiere armar cinco grupos de cuatro personas y anotarse en una lista.



A cada grupo se le hará entrega de un kit Presonus Audio Creation, el cual deberán abrirlo e instalar, siguiendo las instrucciones del **Video Tutorial 1: Armandando el Estudio de Grabación.**

Pasos a seguir:

1. Abrir el kit Presonus Audio Creation.
2. Sacar Controlador MIDI PS49 y montarlo en la mesa frente al computador con el que trabajarán.
3. Sacar AudioBox USB y montarlo en la mesa frente al computador con el que trabajarán.
4. Sacar caja donde se encuentran cables XLR, cables USB, Micrófono M7, Audífonos HD3, pero solo usarán los cables USB y Audífonos.
5. Conectar cables USB al Controlador MIDI PS49 y conectarlo al computador.
6. Conectar cables USB al AudioBox USB y conectarlo al computador.

SESIÓN 1

Actividad N°3. Instalación Software de Grabación

SESIÓN

1



Objetivo:

- Conocer y aprender a instalar el software Studio One 3 Artist y sus complementos

Encontrarás una carpeta en el escritorio de Windows llamada “Instalación Presonus”, la cual contienen los siguientes softwares, driver y complementos:

- Presonus AudioBox Installer (Driver)
- Studio One 3 Demo (Instalador)
- Studio One Instrument Volume 1 (Complemento).
- Studio One Instrument Volume 2 (Complemento).
- Studio One Musicloops (Complemento).
- Vengeance-Sound (Complemento).
- Ueberschall Impact Drums (Complemento).
- Studio One Expansión (Complemento)
- Studio One Piano (Complemento)
- Voodoo One Synth (Complemento)
- Prime Selection Loops and Sound (Complemento).



¿Sabes lo que es un driver?

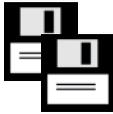
Es un archivo de instalación que sirve para controlar algún hardware externo.



ACTIVIDAD 3: Instalación Software de Grabación



Para continuar, el tutor te indicará un **Video Tutorial 2: Instalando Software de Grabación Studio One 3**. que deberás seguir para realizar la instalación de los softwares. ¡Pon mucha atención!



¡Ahora comienza a instalar todos los driver.

Para concluir la sesión es importante responder algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué te pareció el equipamiento?
2. ¿Alguna vez pensaste tener un estudio de grabación?
3. ¿Fue difícil o fácil la instalación del estudio de grabación? Y ¿Por qué?
4. ¿Qué expectativas tienes del taller?

Recuerda:

Es importante que en cada sesión abras e instales el equipamiento, pero al finalizar la sesión deben ordenar el equipamiento que tienes a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.

Diseñar

SESIÓN

2



Introducción a la música digital y capacitación sobre el uso de PreSonus Audio Creation Suite Pack.

Juega con el software con el que crearás música digital.

¡Un mundo por conocer!

SESIÓN 2

Actividad N°1: Explorando Studio One 3 Artist

En estas dos actividades exploraremos y jugaremos a ser músicos o DJ con el software Studio One 3.



Objetivo:

- Aprender el uso del programa Studio One 3 y sus comandos computacionales para el uso de sesiones de trabajo.
- Configurar hardware externo al computador para que comiences a comprender el uso de esta nueva plataforma de trabajo.

En esta sesión, el profesor te hará algunas preguntas antes de comenzar la actividad.

Piensa y Comenta:

1. ¿Qué estuvimos haciendo la sesión anterior?
2. ¿Qué cosas nuevas aprendimos en la sesión anterior?

SESIÓN 2

Para iniciar la actividad, el tutor proyectará un video de modo introductorio sobre, “¿Qué es Studio One 3?”, luego el profesor hará las siguientes preguntas:

Piensa y Comenta:

1. ¿Habías escuchado o conocido Studio One 3?
2. ¿Conoces algún programa de edición y grabación de audio?
3. ¿Qué expectativas tienes sobre Studio One 3?

Para comenzar, debemos instalar en el computador el AudioBox USB y los audífonos HD3 en la AudioBox USB.

Luego deberás abrir el software Studio One 3 Artist para jugar con los diversos comandos y usos que tiene el software.



El tutor te compartirá **un Video Tutorial 3: Creando una sesión de grabación**, donde podrás crear tu primera sesión de grabación en Studio One 3 y descubrir jugando un mundo de sonidos que harán volar tu imaginación.

¡Comienza la acción!



SESIÓN 2

Actividad N°2: Explorando Studio One 3 Artist, con Controlador MIDI y Micrófono.

Objetivo:

- Explorar de forma libre la mayor cantidad de aplicaciones e instrumentos virtuales que posee el software.

Antes de continuar, es importante que puedas responder las siguientes preguntas:

Piensa y Comenta:

1. ¿Qué estuvimos haciendo la sesión anterior?
2. ¿Qué cosas nuevas aprendimos en la sesión anterior?



SESIÓN 2

En esta actividad daremos un segundo paso, ya hemos creado una sesión de grabación y activado una pista de voz, ahora es el momento que conozcas los instrumentos virtuales y sus diversos sonidos.



Para ello el profesor te mostrará un **Video Tutorial 4: Explorando Studio One 3 Artist con controlador y MIDI y micrófono** el cual te indicará paso a paso como crear una pista con instrumento virtual.

¡Vamos ahora es el momento para comenzar a trabajar! El profesor te indicará cuanto tiempo para trabajar. Es importante que lo realizado lo compartas con los otros equipos de trabajo.

Para concluir la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos hoy?
2. ¿Qué te pareció el equipamiento?
3. ¿Alguna vez pensaste tener usar un kit de estudio de grabación?
4. ¿Pensaste que te podrías jugar con el software? ¿Por qué?
5. ¿Te gustaría seguir jugando con Studio One 3?



Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.

Hacer

SESIÓN

3



Diseñar una pirámide
pixelada a base de
loops prediseñados.

Comienza a construir música a
base de bloques llamados Loops.
¡Comienza la aventura!

SESIÓN 3

Actividad N°1: Aprendiendo la clave americana

En estas dos actividades exploraremos y jugaremos a ser músicos o DJ con el software Studio One 3.



Objetivo:

- Aprender notación musical en clave americana, porque toda la música en software está en esa notación.
- Aprender a construir un collage musical, con diferentes sonidos de instrumentos musicales: batería, sintetizadores, bajo, teclado.

En esta sesión comenzarás a aprender las bases del lenguaje música.

Piensa y comenta:

1. ¿Conoces las notas musicales?
2. ¿Me las puedes decir?

SESIÓN 3



A continuación verás el **Video Tutorial 5: ¿Qué es la clave americana?**

En esta primera etapa aprenderemos las notas musicales, pero ahora serán en clave americana el cual se basa en las 7 primeras letras del abecedario:

	CLAVE AMERICANA	NOTAS MUSICALES
1.	A	LA
2.	B	SI
3.	C	DO
4.	D	RE
5.	E	MI
6.	F	FA
7.	G	SOL

Si están trabajando acordes (conjunto de tres notas o más), para diferenciar los acordes mayores o menores en clave americana para Studio One, se usan la letra mayúscula para los mayores o la letra minúscula para los menores:

ACORDES MAYORES	ACORDES MENORES
A = La Mayor	a = La menor = Am
B = Si Mayor	b = Si menor = Bm
C = Do Mayor	c = Do menor = Cm
D = Re Mayor	d = Re menor = Dm
E = Mi Mayor	e = Mi menor = Em
F = Fa Mayor	f = Fa menor = Fm
G = Sol Mayor	g = Sol menor = Gm

SESIÓN 3

¿Sabías que es una clave americana?

Es un sistema de notación musical alfabético.

Tu profesor te explicará todos los detalles.

Es vital comprender la clave americana para poder avanzar en nuestras actividades de composición.

Para cerrar la actividad el tutor debe hacer las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es la Clave Americana?
2. ¿Es más simple o más compleja esta notación?
3. ¿Te hubiese gustado aprender el abecedario con las notas musicales?

SESIÓN 3

Actividad N°2: Crear una pirámide pixelada musicalizada



Objetivo:

- Aprender a construir un collage musical, con diferentes sonidos de instrumentos musicales: batería, sintetizadores, bajo, teclados.

Para comenzar debemos instalar en el computador el AudioBox USB y los Audifonos HD3 en la AudioBox USB, y por ultimo abrir el software Studio One 3 Artist.

Piensa y Comenta:

1. ¿Conoces que son los pixeles?
2. ¿En dónde has escuchado o visto este concepto?
3. ¿Es posible crear un dibujo y que este emita música?

En esta actividad aprenderás a crear una pirámide pixelada a base de loops musicales, donde comprenderás el orden, en que se puede comenzar a componer alguna canción.



Para ello el tutor les dará el link del **Video Tutorial 6: Creando una pirámide musical pixelada**, sobre cómo hacer una pirámide pixelada a base de loops musicales.

SESIÓN 3

Piensa y comenta:

1. ¿Pensaste alguna vez que compondrías una canción?
2. ¿Te pareció fácil o difícil realizarlo?
3. ¿Te sentiste como un músico o como un DJ? ¿Por qué?
4. ¿Alguna vez pensaste que una pirámide de colores pudiera tener sonidos?
5. ¿Te gustaría aprender más sobre música digital?



Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.



Hacer

SESIÓN

4



Aprendiendo a grabar
voces para comerciales y/o
canciones instrumentales.

Crea tus primeras grabaciones
de voz. ¡Será algo nuevo para ti!

SESIÓN 4

Actividad N°1: Descargando música con licencia Creative Commons.

Objetivo:

- Descargar un archivo de audio con licencia Creative Commons.

Durante esta sesión aprenderás a descargar canciones instrumentales con licencia Creative Commons desde internet y convertir los archivos MP3 en formato OGG (ambos son formatos de audio), para realizar grabaciones de voces en Studio One 3, transformándote en un locutor de radio y/o comerciales, o un cantante profesional. El profesor comenzará la actividad realizando las siguientes preguntas:

Piensa y comenta:

1. ¿Habías leído o visto la licencia Creative Commons?
2. ¿Has escuchado sobre la propiedad intelectual o copyright?
3. ¿Te has dado cuenta que en youtube hay videos que les eliminan la música? ¿Sabes por qué?



ACTIVIDAD 1: Descargando música con licencia Creative Commons.



¿Qué es licencia Creative Commons?:

Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando te den crédito por la creación original. Esta es la más flexible de las licencias ofrecidas.



Para comenzar con la actividad el tutor te mostrará un **Video Tutorial 7: Descargando música con licencia Creative Commons.** como descargar música con licencia Creative Commons.

¡Manos a la obra! Comienza la búsqueda de canciones con licencia Creative Commons.



SESIÓN 4

Actividad N°2: Conviértete en un locutor de comerciales y/o cantante.

SESION

4

Objetivo:

- Configurar el hardware de grabación para voces.
- Aprender a grabar voces para comerciales y/o canciones

Recuerda:

Debes instalar solo el AudioBox USB, Micrófono M7 y sus Audífonos HD3 para esta actividad.



Una vez concluida esta primera parte, el tutor mostrará un **Video Tutorial 8: Convierte en un locutor de comerciales y/o cantante**, el

cual te explicará cómo crear una sesión de grabación de voces utilizando la música que ya descargaste. Es momento de que hagas volar tu imaginación y crees voces para esta

¡Vamos nuevamente manos a la obra! ¡A trabajar! No olvides compartir con los otros equipos de las voces creadas.



SESIÓN 4

Actividad N°2: Conviértete en un locutor de comerciales y/o cantante.

SESION

4

Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

¿Habías escuchado como sonaba tu voz realmente en una grabación? ¿Qué sentiste?

¿Pensaste alguna vez convertirte en una cantante o en un locutor?

¿Fue fácil o difícil la actividad?

¿Te gustaría aprender más sobre música digital?

Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.



Diseñar

SESIÓN

5



Aprender música con
notación musical
proporcional.

Aprenderás una nueva forma
de crear música. ¡Vamos por ello!

SESIÓN 5

Actividad N°1: Aprendamos a dibujar música

En estas dos actividades exploraremos y jugaremos a ser músicos o DJ con el software Studio One 3.



Objetivo:

- Aprender notación musical proporcional como complemento de la notación musical en partitura.
- Aprender cifras de compás
- Aprender figuras rítmicas

Recuerda:

Debes instalar solo el AudioBox USB y sus Audífonos HD3 para esta actividad. En esta sesión el docente te hará las siguientes preguntas, para conocer los conocimientos que manejas.

En esta sesión el docente te hará las siguientes preguntas, para conocer los conocimientos que manejas.

Piensa y Comenta:

1. ¿Sabes en que sistema se escribe la música?
2. ¿Sabes lo que es una partitura?
3. ¿Conoces otro sistema de escritura musical?
4. ¿Has escuchado sobre la notación musical proporcional?

SESIÓN 5

Durante esta sesión aprenderás una nueva forma de hacer música, llamada “notación musical proporcional” y su equivalencia con la notación musical de partitura.



Para comenzar el profesor mostrará un video sobre la evolución de la notación musical. Ahora vivirás un momento único, en donde aprenderás como jugar con la notación musical proporcional en el Studio One 3.

Te presentamos las figuras rítmicas que se usan en la notación musical, es importante que las conozcas y veas su valor, para que lo compares al momento de llevarlo a notación musical proporcional.

Nombre	Figura	Silencio	Valor
Redonda			1 Unidad
Blanca			1/2
Negra			1/4
Corchea			1/8
Semicorchea			1/16
Fusa			1/32
Semifusa			1/64

SESIÓN 5

Actividad N°1: Aprendamos a dibujar música.



El tutor te indicará donde ver el **Video Tutorial 9: Dibujando figuras rítmicas** que explicará paso a paso, cómo se desarrolla este nuevo lenguaje musical.

Llegó el momento del trabajo en equipo. ¡Manos a la obra!

Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos hoy?
2. ¿Pensaste que podrías escribir música de otra manera?
3. ¿Cómo encontrabas el lenguaje de partituras? ¿Lo entendías?
4. ¿Qué te pareció este nuevo lenguaje llamado notación musical proporcional?
¿Lo entendiste?
5. ¿Con que sistema te gustaría hacer música con notación musical proporcional o partituras?

Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.

Diseñar

SESIÓN

6



Aprender música con
notación musical
proporcional.

Aprenderás una nueva forma
de crear música. ¡Vamos por ello!

SESIÓN 6

Actividad N°1: Aprendiendo acordes en notación musical proporcional

En estas dos actividades exploraremos y jugaremos a ser músicos o DJ con el software Studio One 3.



Objetivo:

- Uso del controlador MIDI como herramienta de trabajo.
- Aprender notación musical proporcional como complemento de la notación musical en partitura.
- Aprender notas musicales en clave americana
- Aprender cifras de compás.
- Aprender figuras rítmicas.
- Aprender hacer acordes y arpeggios.

Recuerda:

Debemos instalar solo el AudioBox USB, Controlador MIDI PS49 y sus Audífonos HD3 para esta actividad.

Para comenzar esta sesión el profesor, te hará las siguientes preguntas:

Piensa y Comenta:

1. ¿Qué aprendiste la clase anterior?
2. ¿Qué es la notación musical proporcional?
3. ¿Recuerdas lo que es la clave americana?
4. ¿Puedes nombrar las notas musicales en clave americana?
5. ¿Qué son las figuras rítmicas?

SESIÓN 6

Actividad N°1: Aprendamos a dibujar música.

Durante esta sesión seguirás aprendiendo notación musical proporcional y como es su equivalente en la notación musical en partitura, como por ejemplo:

- Notas musicales en clave americana
- Cifras de compás
- Figuras rítmicas

Utilizando la modalidad mouse y/o Controlador MIDI PS49 en Studio One 3.



Para ello, el tutor te indicará donde ver el **Video Tutorial 10: Aprendiendo acordes en notación musical proporcional** para que puedas realizar esta actividad.

¡Ahora comienza el trabajo! No olvides mostrar al resto de los equipo el trabajo realizado.

Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos hoy?
2. ¿Pensaste que podrías escribir música de otra manera?
3. ¿Cómo encontrabas el lenguaje de partituras? ¿Lo entendías?
4. ¿Qué te pareció este nuevo lenguaje llamado notación musical proporcional? ¿Lo entendiste?
5. ¿Con que sistema te gustaría hacer música con notación musical proporcional o partituras?



Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.

Hacer

SESIÓN

7



Aprendiendo a
componer una canción
estilo Dubstep con
loops prediseñados.

Es hora de aprender a ser
compositores o DJ de música
electrónica.

SESIÓN 7

Actividad N°1: Conviértete en un Músico o DJ y crea tu propia canción.

Objetivo:

- Aprender a componer canciones estilo Dubstep con bases de loops prediseñados de diferentes instrumentos musicales.

Recuerda:

Debes instalar solo el AudioBox USB y sus Audífonos HD3 para esta actividad.

Durante esta sesión tendrás que crear una composición Dubstep a base de loops prediseñados.

El profesor te hará algunas preguntas para conocer más sobre este tema.

Piensa y Comenta:

1. ¿Sabes lo que es y hace un Dj?
2. ¿Cuántos tipos de DJ existen?
3. ¿Sabes lo que es un músico compositor?
4. ¿Conoces el estilo Dubstep?
5. ¿Nombra algún DJ del estilo Dubstep que conozcas?



SESIÓN 7

El primer DJ de la Historia es de 1909 California, llamado Ray Newby, a sus 16 años ya pinchaba discos en una radio local.

El concepto DJ viene de la palabra Disc Jockey, que significa Operador de Maquinas de Discos, creado por el comentarista Walter Winchell en 1935.



En los 80 comienza la música electrónica, como lo es el House, el cual da inicio a este mundo electro que con los años tomará más fuerza, llegando al año 2000, donde la computación y la música están cada vez más entrelazadas y ha dado la posibilidad de que ser DJ sea de fácil acceso, y que los DJ no solo mezclen música hecha sino que ellos puedan componerla y programarla en formato digital.



Para ello el tutor te indicará el **Video Tutorial: Aprendiendo a componer una canción estilo Dubstep** que corresponde al desarrollo de esta actividad.

SESIÓN 7

Actividad Nº1: *Conviértete en un Músico o DJ y crea tu propia canción.*

¡Vamos a trabajar! Llegó el momento de aplicar lo que han aprendido.



Ahora verás un video con todas las indicaciones de lo que tienes que realizar



Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos hoy?
2. ¿Qué te pareció componer como los mejores DJ del Mundo?
3. ¿Alguna vez pensaste hacer una canción Dubstep?
4. ¿Te gustaría seguir jugando con Studio One 3?

Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.

Tecnología

Conocimientos TIC

SESIÓN

8



Preparación del
trabajo final

Conviértete en el mejor
compositor o DJ del mundo.
Es hora de hacer volar tu
creatividad.

SESIÓN 8

Actividad Nº1: Es hora de demostrar lo que sabes.

Objetivo:

- Composición libre en notación musical proporcional.
- Composición libre en loops prediseñados.

Recuerda:

Debes instalar el AudioBox USB, Micrófono M7 (Opcional), Controlador MIDI PS49 (Opcional) y los Audífonos HD3.

Para comenzar el profesor les hará algunas preguntas.

Piensa y Comenta

1. ¿Quién me puede nombrar que hemos aprendido en las siete sesiones anteriores?
2. ¿Cuál fue la actividad que más te ha gustado?
3. ¿Te sientes preparado para nuevos desafíos musicales?

En esta sesión tendrás que sacar todo tu potencial creativo, ya que te convertirás en un Compositor o DJ. Para ello tendrás que componer una canción a base de loops musicales, por medio de notación musical proporcional o puedes usar los recursos que más te gusten o acomoden.



SESIÓN 8

Actividad N°1: Aprendamos a dibujar música.

Recuerda los pasos o consúltale a tu profesor:

1. Abrir el software Studio One 3 y crear una nueva canción Titulada "Sesión 8 Creación Propia Tu Nombre". (Puedes usar de referencia el video tutorial de la sesión N°2)
2. Luego crear las pistas de instrumento virtual (VST), seleccionando el instrumento virtual y los loops que desees. (Puedes usar de referencia el video tutorial de la sesión N°3 o N°7)
3. Si quieres tocar algo experimental con el Controlador MIDI PS49, puedes hacerlo y grabarlo si lo desees. (Puedes usar de referencia el video tutorial de la sesión N°6)
4. Si quieres cantar o hacer alguna narración también puedes hacerlo, revisando las sesiones anteriores podrás ver cómo puedes asignar cada una de estas funciones. (Puedes usar de referencia el video tutorial de la sesión N°4)
5. Editar y corregir el diseño creado y si deseas colorearlo también queda a tu criterio. (Puedes usar de referencia el video tutorial de la sesión N°3)
6. Guardar tu sesión. (Puedes usar de referencia el video tutorial de la sesión N°2)

Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos hoy?
2. ¿Qué te pareció el desafío de que compongas tu propia canción?
3. ¿Qué estilo estás trabajando?
4. ¿Te gustaría seguir jugando con Studio One 3?

Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.



Tecnología

Conocimientos TIC

SESIÓN

9



Mezcla, masterización y exportación de audio.

Conviértete en un sonidista,
para mezclar y masterizar
tus canciones.

SESIÓN 9

Actividad N°1: Aprendiendo a Mezclar, Masterizar.

Objetivo:

- Aprender a mezclar los diferentes instrumentos musicales por cada pista.
- Aprender a masterizar.

En esta sesión te convertirás en un sonidista, ya que aprenderás a mezclar y masterizar de manera fácil tus canciones. El fin de esta actividad es sacar el mayor rendimiento en sonido a tus canciones.

Piensa y Comenta:

1. ¿Sabes lo que es una mezcla de audio?
2. ¿Has escuchado sobre masterización?



El tutor te indicará donde ver el **Video Tutorial 12: Aprendiendo a mezclar o masterizar** para que puedas realizar esta actividad.

Recuerda:

Debes instalar solo el AudioBox USB y sus Audífonos HD3 para esta actividad.



SESIÓN 9

Recuerda:

Debes instalar solo el AudioBox USB y sus Audífonos HD3 para esta actividad.

Ahora organízate con tu equipo de trabajo, y comienza a trabajar a mezclar y masterización.

Cualquier duda pregúntale a tu profesor.

¿Qué es una mezcla de audio?

Finalizada la grabación, el siguiente paso es la mezcla de audio, esta consiste en regular los volúmenes de cada instrumento y se determinan los momentos en los que cada uno de ellos estará o no en primer plano; esta parte es fundamental para la consecución del sonido deseado (sin ruidos, saturaciones, desniveles de volúmenes, etcétera).

¿Qué es la Masterización?

Una vez finalizada la mezcla, se procede a obtener el audio final mediante un proceso de masterización, consistente en la utilización de herramientas como ecualizadores, compresores, limitadores, expansores, útiles para redondear con pequeños ajustes el sonido obtenido a lo largo del proceso de grabación y mezcla.

¡No olvides, comparte lo realizado con los otros equipos.

Una vez concluida esta actividad es importante contestar algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos en esta actividad?
2. ¿Cuál es una de las labores de un sonidista?
3. ¿Para qué sirve mezclar una canción?
4. ¿Para qué sirve masterizar una canción?
5. ¿Te gustaría seguir jugando con Studio One 3?

SESIÓN 9

Actividad N°2: Aprendiendo a exportar audio.

Objetivo

- Aprender a exportar a formato de audio ogg.

En esta sesión aprenderás a exportar tus trabajos realizados en formato de audio. El fin de esta actividad es que puedas tener tus canciones en formato de audio OGG y puedas compartirlas o escucharlas en cualquier reproductor de audio.

Piensa y Comenta:

1. ¿Qué es un Mp3?
2. ¿Qué es un OGG?
3. ¿Conoces otros formatos de audio?



Para ello el tutor te indicará el **Video Tutorial 13: Aprendiendo a exportar audio** que debes ver para realizar esta actividad.

Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

6. ¿Qué aprendimos hoy?
7. ¿Qué se siente poder escuchar tus propias canciones desde el celular?
8. ¿Has pensado a quién le mostrarás tus canciones?
9. ¿Te gustaría seguir jugando con Studio One 3?

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.

SESIÓN

10

Probar



Presentación final del
proyecto musical subido
a internet

El mundo debe conocer tu talento,
subiéndolo a internet

SESIÓN 10

Actividad N°1: Presentación final del proyecto musical subido a internet.

SESIONES

10

Objetivo:

- Crear una cuenta en Soundcloud.
- Crear un perfil para tu cuenta en Soundcloud, con fotos e información.
- Subir a Soundcloud la canción creada.
- Compartir el material a todo el mundo por las redes sociales.

Recuerda:

Debes instalar solo el AudioBox USB y sus Audífonos HD3 para esta actividad.

En esta sesión el profesor creará un perfil en **<http://soundcloud.com>** dónde podrás subirás tus canciones creadas en el taller der música digital a la web, para ser compartidas a todo el mundo.



Para ello, el tutor te indicará el **Video Tutorial 14: Subiendo tu canción a Soundcloud** que debes seguir para realizar esta actividad.

¡Vamos a trabajar!



SESIÓN 10

SESIÓN

10

Una vez concluida la sesión es importante terminar con algunas preguntas de reflexión:

1. ¿Qué aprendimos hoy?
2. ¿Te gusto tener tu página de músico o DJ en Soundcloud?
3. ¿Alguna vez pensaste que subirías una canción y podría escuchar en todo el mundo?
4. ¿Cuéntanos como fue tu experiencia con el taller de música digital?

Felicitaciones, has cumplido las sesiones del taller de música digital y te has convertido en un fantástico músico o DJ.

Te invitamos a compartir tu experiencia con tu familia y amigos, para que más personas conozcan el taller de música digital y puedan vivir la misma experiencia que tú viviste.

Te invitamos a que sigas potenciando tu talento y creatividad creando canciones.

¡Nos vemos en el próximo taller!

Recuerda:

Es importante que en cada sesión abran e instalen el equipamiento, pero al finalizar deben ordenar el equipamiento que tienen a cargo en su caja. Luego entregárselo al tutor o profesor encargado.





Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile

Enlaces
Centro de Educación y Tecnología
C H I L E