



dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

DIPLOMADO - 84 hrs
TECNICAS EN
INGENIERIA DE GRABACION



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO
NUESTROS CLIENTES

Técnicas de Ingeniería de GRABACION de SONIDO

▶ OBJETIVOS

Conocerás los aspectos análogos y digitales del sonido con herramientas que permitirán realizar un adecuado proceso de registros sonoro, edición, mezcla y postproducción integrada.
Conocerás el proceso de grabación y toda la cadena de trabajo para obtener una mezcla de calidad

▶ HORAS TOTALES

84 hrs cronológicas

▶ MODALIDAD

DGM PRESENCIAL a empresas de manera cerrada
DGM STREAMING elearning sincrónico para empresas y particulares
DGM GO elearning asincrónico para empresas y particulares

▶ DIRIGIDO A

Abierto a todo público que desee trabajar en Estudios de Grabación, Productoras, Post Productoras, canales de TV, Radios o Home Studios
También para músicos que deseen realizar grabaciones a nivel profesional + Influencers y youtubers que requieran potenciar sus registros

▶ REQUISITOS

Computación nivel usuario y salud auditiva compatible

▶ POSTULACIONES

Contáctanos a
> info@dgm.cl
> +569 98792889



MALLA CURRICULAR

FUNDAMENTOS	PRODUCCION	EDICION y POSTPRODUCCION DIGITAL		TITULACION
PARAMETROS DEL SONIDO ANALOGO y DIGITAL AU-FN-01	CONFIGURACION GRABACION DE REGISTROS AU-PE-01	TECNICAS DIGITALES DE MEZCLA I AU-ED-01 	NOISE REDUCTION AU-ED-04	PROYECTO FINAL AU-PT-01
MICROFONOS y CONSOLAS AU-FN-02	SISTEMAS MIDI AU-PE-02	TECNICAS DIGITALES DE MEZCLA II AU-ED-02 	CONCEPTOS DE MASTERIZACION AU-ED-05	 
PROCESADORES ANALOGOS y DIGITALES AU-FN-03				

FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARJETAS DE CREDITO, EFECTIVO



USO DE FRANQUICIA SENCE

ACCEDA A LA FRANQUICIA SI CUMPLE CON:

- * POSEER UN CONTRATO DE TRABAJO
- * SU EMPRESA TRIBUTA EN 1ª CATEGORIA

DGM CUENTA CON PERSONAL CAPACITADO PARA ASISTIRLE EN LA CORRECTA INSCRIPCION DE UN CURSO EN SENCE.

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

I.- FUNDAMENTOS

▶ AU-FN-01: PARAMETROS DE SONIDO ANALOGO y DIGITAL

Conocer y refrescar los parámetros del sonido y el impacto en el proceso creativo (amplitud, frecuencia, timbre, frecuencia de muestreo, cuantización, profundidad de bits, cantidad de canales, etc).

▶ AU-FN-02: MICROFONOS y CONSOLAS

Conocer propiedades de diversos tipos de micrófonos, categorías (cinta, condensador, dinámico, etc), patrón de Polaridad, Sensibilidad y Rango de Frecuencia. Comparar registros con diferentes tipos de micrófonos

Conocer el diagrama de bloques de una consola de sonido y la comparación con un sistema DAW /digital audio workstation: sección de entrada, inserción, etapa de pre-amplificación, asignación a subgrupos, efectos, envíos auxiliares, sección de salida: monitoreo sala de control. Salida master (l-r). Retorno multipista . Conocer conexiones y tipo de conectores con sus aplicaciones

▶ AU-FN-03: PROCESADORES ANALOGOS y DIGITALES

Conocer distintos tipos de procesadores dinámicos y de efectos sonoros, aplicados indistintamente en grabación o proceso de mezcla.

Propiedades y configuración de procesos esenciales como compresión, gate, ecualización, maximización, reverberación, Delay, eco, etc

II.- PRODUCCION

▶ AU-PE-01: CONFIGURACION y GRABACION de REGISTROS

Conocer la configuración y flujo de grabación, conexiones, tipo de señales, técnicas de microfonía (tipo de mics, propiedades, posicionamiento) Configuración de niveles, bit rate de grabación, tipo de formatos y realización del registro

▶ AU-PE-02: SISTEMAS MIDI

Características generales del protocolo MIDI, dispositivos, softwares y conexiones. Uso de controladores de hardware y/o virtuales. Parámetros más importantes de un secuencia de comandos MIDI. Configuración de pistas MIDI y sincronización con pistas de Audio.



Sistemas MIDI



III.- EDICION y POSTPRODUCCION DIGITAL

▶ AU-ED-01: TECNICAS DIGITALES DE MEZCLA I

Realizar la configuración de la sesión de sonido, ajustando parámetros esenciales, definiendo cantidad y características de las pistas, como asimismo stems .
Conocer la interfaz del software de edición, paletas, ventanas y herramientas esenciales para realizar el flujo de grabación, montaje, edición básica.
Al finalizar este módulo habrás realizado el registro o importación de media, montaje, y edición básica

▶ AU-ED-02: TECNICAS DIGITALES DE MEZCLA II

Realizar proceso de edición más fina, ajustando y trimeando ciertas propiedades de las pistas de audio o secuencias MIDI
Realizar la postproducción de la sesión, aplicando efectos, corrección de fase, utilizando envíos y retornos a efectos además de EQ correctiva,
Aplicarás efectos dinámicos y espaciales, automatización y otros parámetros que permitirán obtener una mezcla balanceada y profesional.

▶ AU-ED-04: NOISE REDUCTION

Conocer los parámetros que deterioran la calidad de señal a ruido en una señal de sonido.
Corregir las imperfecciones del proceso de Grabación eliminando o minimizando componentes armónicos que degradan señal original.
Identificar tipos de ruido, tipos de "sonidos" ajenos al registro y aplicar las herramientas adecuadas para minimizar degradación de calidad de señal de sonido

▶ AU-ED-05: CONCEPTOS DE MASTERIZACION

Conocer las características y parámetros que determinan la correcta creación del registro final o master de sonido.
Refrescar etapas más importantes del flujo de trabajo de la señal de sonido desde el registro sonoro hasta la exportación de acuerdo a estándares de la industria (redes sociales, TV, Cine, Radio).

IV.- PROCESO DE TITULACION

▶ AU-PT-01: PROYECTO FINAL

El alumno deberá realizar la edición y postproducción de un proyecto de sonido, utilizando parámetros y estándares de la industria



Razones para estudiar en DGM

nuestras empresas

cliente



CDFH

TV+

ETC

CNTV

CNN CHILE

13 UC

la red

CONSEJO NACIONAL DE TELEVISION

na' que ver

Chile Visión

ME GA

tvn

TNT

SPORTS



acreditados
por Gobierno
de Chile

29 AÑOS
de digital
training

CERTIFICACIONES
Internacionales



diseño - tecnología - estilo