

**Producción musical de 4 canciones de reggaetón del artista bexodcc, desarrolladas en un home studio
en Bucaramanga, Santander**

Nicolas Ariza Briceño

Asesor

Cristhian Orlando Perdomo Romero

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería ECBTI

Producción de Audio

2026

Resumen

El presente proyecto de grado consistió en la producción musical de cuatro canciones de reggaetón del artista bexodcc, desarrolladas en un home studio en Bucaramanga, Santander. El trabajo tuvo como objetivo demostrar que, mediante una planeación técnica y artística adecuada, es posible lograr resultados de calidad profesional en entornos domésticos. El proceso incluyó las etapas de preproducción, grabación, mezcla y masterización, utilizando equipos accesibles como el micrófono AKG P120, la interfaz PreSonus 24c, monitores KRK y el DAW FL Studio 20. Se documentaron las decisiones técnicas y creativas, aplicando criterios objetivos (mediciones de loudness, true peak, rango dinámico) y subjetivos (evaluación de oyentes). Los resultados mostraron que un home studio puede generar producciones competitivas cuando se aplican metodologías estructuradas, disciplina y criterio artístico, aportando un referente práctico para artistas independientes en Colombia.

Palabras clave: Home studio, Reggaetón, Producción musical, Mezcla, Masterización

Abstract

This degree project focused on the musical production of four reggaeton songs by the artist bexodcc, developed in a home studio in Bucaramanga, Santander. The aim was to demonstrate that, through proper technical and artistic planning, professional-quality results can be achieved in domestic environments. The process included pre-production, recording, mixing, and mastering, using accessible equipment such as the AKG P120 microphone, PreSonus 24c interface, KRK monitors, and FL Studio 20. Technical and creative decisions were documented, applying objective criteria (loudness, true peak, dynamic range) and subjective evaluations (listener panel). The results confirmed that a home studio can produce competitive music when structured methodologies, discipline, and artistic judgment are applied, providing a practical reference for independent artists in Colombia.

Keywords: Home studio, Reggaeton, Music production, Mixing, Mastering

Tabla de Contenido

Introducción.....	8
Justificación.....	10
Objetivos... ..	11
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos... ..	11
Marco referencial... ..	12
Estado del arte.....	12
Marco teórico... ..	13
Metodología... ..	22
Enfoque y tipo de investigación.....	22
Diseño metodológico (fases).....	23
Técnicas e instrumentos... ..	25
Población y muestra.....	25
Variables y criterios de validación... ..	25
Consideraciones éticas y gestión de datos... ..	26
Desarrollo, análisis y resultados... ..	26
Desarrollo del proyecto.....	27
Análisis del proceso... ..	38
Resultados obtenidos	38
Discusión.....	40
Conclusiones... ..	41

Referencias bibliográficas.....	42
Anexos.....	44

Lista de figuras.

<i>Figura 1.</i> Foto de Tridimensional Studios...	14
<i>Figura 2.</i> Microfono AKG P-120 y Parlantes KRK.....	16
<i>Figura 3.</i> Interfaz PreSonus 24c	16
<i>Figura 4.</i> DAW FL Studio 20.....	17
<i>Figura 5.</i> Grabación de voces.....	18
<i>Figura 6.</i> Cadena de mezcla voz principal.....	19
<i>Figura 7.</i> Plugin Youlean Loudness Meter	21
<i>Figura 8.</i> Plugin SPAN.....	22
<i>Figura 9.</i> Maqueta “505” en FL Studio 20.....	27
<i>Figura 10.</i> Grabación de voces.....	28
<i>Figura 11.</i> Cadena de efectos voz principal.....	29
<i>Figura 12.</i> Plugin de Autotune de Antares.....	30
<i>Figura 13.</i> Plugin Ecuador EQ Parametric 2.....	30

<i>Figura 14.</i> Plugin Maximus...	31
<i>Figura 15.</i> Plugin Fresh air...	31
<i>Figura 16.</i> Plugin Fruity limiter...	32
<i>Figura 17.</i> Delay y Reverb voz principal.....	32
<i>Figura 18.</i> Plugin Fruity Reverb 2.....	33
<i>Figura 19.</i> Plugin Fruity delay 2.....	33
<i>Figura 20.</i> Cadena de voces adlibs... ..	34
<i>Figura 21.</i> Plugin EQ parametric 1... ..	34
<i>Figura 22.</i> Plugin EQ parametric 2.....	35
<i>Figura 23.</i> Plugin Fruity Reverb 2 (adlibs).....	35
<i>Figura 24.</i> Plugin Multiband Compressor... ..	36
<i>Figura 25.</i> Cadena de efectos masterización.....	36
<i>Figura 26.</i> Plugin Maximus... ..	37
<i>Figura 27.</i> Plugin Younlean Loudness Meter 2... ..	37

Introducción

El auge de los estudios caseros, conocidos como home studios, ha transformado de manera significativa el panorama de la producción musical contemporánea. La democratización de las herramientas tecnológicas, sumada a la disponibilidad de software especializado y equipos de bajo costo con altos estándares de calidad, ha permitido que artistas independientes desarrollen proyectos musicales competitivos sin necesidad de acceder a grandes estudios de grabación. Este fenómeno ha cobrado una relevancia especial en géneros como el reggaetón, donde la innovación constante y la experimentación sonora se convierten en elementos fundamentales para conectar con las audiencias.

En el contexto colombiano, y particularmente en Bucaramanga, existe un movimiento creciente de artistas emergentes que recurren a los home studios como alternativa viable para materializar sus ideas musicales. Sin embargo, persisten dudas acerca de si este tipo de espacios permite alcanzar un nivel de calidad comparable al de las producciones realizadas en estudios profesionales de mayor envergadura. Este trabajo de grado busca dar respuesta a esa inquietud, mediante la producción de cuatro canciones de reggaetón del artista bexodcc, utilizando únicamente los recursos disponibles en un home studio local.

La propuesta se centra en demostrar que, a través de un proceso metodológico planificado, es posible obtener resultados profesionales en aspectos como grabación, mezcla y masterización, aun en condiciones de limitación tecnológica y presupuestal. Para ello, se llevará a cabo un seguimiento detallado de cada una de las fases de la producción musical, registrando decisiones técnicas y artísticas, evaluando la calidad final de las obras mediante criterios objetivos (mediciones de loudness, rango dinámico, entre otros) y perceptuales (encuestas a un panel de oyentes).

Este documento, además de aportar una solución práctica a un caso específico, pretende servir como referencia para otros artistas y productores independientes que busquen profesionalizar sus proyectos en entornos domésticos. Así, se convierte en una contribución académica y técnica al campo de la producción musical, al documentar de manera sistemática las posibilidades y

limitaciones de un modelo de trabajo cada vez más extendido. Asimismo, refuerza la pertinencia de este tipo de investigaciones dentro de la academia, al vincular directamente los avances tecnológicos con la creatividad artística y el desarrollo cultural local

Justificación

El proyecto de producción musical de cuatro canciones de reggaetón del artista bexodcc surge como respuesta a la necesidad de demostrar que los procesos creativos y técnicos de alto nivel no están restringidos únicamente a los grandes estudios de grabación. Hoy en día, gracias a la democratización del sonido y al acceso a tecnologías digitales cada vez más asequibles, los artistas emergentes tienen la posibilidad de desarrollar productos competitivos desde un home studio.

La pertinencia de este trabajo radica en dos aspectos principales. En primer lugar, ofrece una solución práctica al reto que enfrentan muchos músicos independientes: la falta de recursos económicos para acceder a estudios profesionales. En segundo lugar, aporta al campo académico al documentar de manera sistemática un proceso de producción que combina creatividad artística, planeación técnica y uso de herramientas accesibles.

Ejemplos internacionales como Billie Eilish y Finneas, quienes produjeron un álbum ganador de premios Grammy desde un estudio casero, o referentes de la música urbana como Bad Bunny y Feid, que han reconocido la importancia de las maquetas y producciones realizadas inicialmente en entornos domésticos, refuerzan la idea de que la calidad final depende más del conocimiento, la metodología y la creatividad que de la infraestructura.

De esta manera, el proyecto no solo pretende entregar cuatro canciones terminadas con calidad profesional, sino también evidenciar que un home studio en Bucaramanga puede convertirse en un espacio válido para la creación musical de alto nivel, abriendo caminos para que otros artistas independientes fortalezcan sus carreras desde entornos accesibles y sostenibles.

Objetivos

Objetivo General

- Realizar la producción musical de cuatro canciones de reggaetón del artista bexodcc, utilizando recursos accesibles desde un home studio ubicado en Bucaramanga, garantizando altos estándares de calidad en grabación, mezcla y masterización.

Objetivos Específicos

- Definir y ejecutar un plan de trabajo técnico y artístico para cada etapa de la producción (preproducción, producción, postproducción).
- Registrar y documentar todas las sesiones de trabajo mediante bitácoras, archivos de proyecto y respaldos periódicos.
- Aplicar criterios técnicos objetivos (mediciones de loudness, true peak y análisis espectral) y perceptuales (pruebas de audición con panel) para validar la calidad final de cada pista.

Marco referencial

Estado del arte

La producción musical en entornos caseros ha sido objeto de creciente interés en la última década, particularmente por el impacto de la digitalización y el acceso masivo a software de edición de audio. Investigaciones académicas y reportes de la industria musical coinciden en que los home studios representan una alternativa viable para artistas emergentes, ya que reducen los costos de producción y democratizan el acceso a la creación sonora.

Estudios como los de Théberge (2012) y Prior (2018) resaltan cómo el desarrollo de estaciones de trabajo de audio digital (DAWs) y plugins de alta calidad han permitido que músicos independientes generen resultados comparables con producciones de grandes estudios. En el ámbito latinoamericano, se ha documentado el crecimiento de escenas musicales urbanas impulsadas desde estudios caseros, donde el reggaetón y el trap han encontrado un espacio fértil para su expansión (Cepeda, 2019).

Ejemplos relevantes en la industria contemporánea incluyen la producción de *When We All Fall Asleep, Where Do We Go?* de Billie Eilish y Finneas, grabado en un dormitorio y galardonado con múltiples premios Grammy. En el contexto urbano, artistas como Bad Bunny o Feid han manifestado en entrevistas que gran parte de sus primeras maquetas y producciones nacieron en entornos caseros antes de alcanzar reconocimiento internacional. Estos casos muestran que el conocimiento técnico, la planificación metodológica y la creatividad pueden suplir las limitaciones de infraestructura.

En Colombia, los home studios han contribuido a la diversificación de la música urbana, permitiendo a artistas locales producir canciones competitivas en plataformas digitales. Sin embargo, aún son escasos los proyectos académicos que documenten de manera detallada el proceso de producción en este tipo de entornos, lo cual refuerza la pertinencia de este trabajo.

Marco teórico

El marco teórico se sustenta en tres ejes principales: la producción musical, los home studios y el género reggaetón.

Producción musical: Según Zagorski-Thomas (2014), la producción musical comprende un proceso integral que va desde la composición y arreglos hasta la grabación, mezcla y masterización. Cada etapa implica decisiones técnicas y artísticas que inciden directamente en la calidad final de la obra. Burgess (2013) enfatiza la figura del productor como mediador entre la visión artística y los recursos tecnológicos, subrayando la importancia de la planificación metodológica.

Es el proceso integral mediante el cual una idea artística se transforma en una obra sonora terminada.

Este proceso incluye:

- Grabación
- Edición Mezcla
- Masterización

Cada etapa implica decisiones creativas y técnicas que influyen directamente en la calidad final del producto.

Idea musical → Maquetas → Grabación → Edición → Mezcla → Masterización → Canción final.

Home studios: Un home studio se define como un espacio doméstico adaptado con recursos tecnológicos para la creación y grabación de música (Watson, 2018). Estos entornos suelen estar limitados en infraestructura acústica y equipamiento, pero su accesibilidad económica los convierte en una alternativa clave para músicos independientes. La disponibilidad de DAWs como FL Studio, Pro Tools, Logic Pro o Ableton Live, junto con interfaces de audio y micrófonos de calidad semiprofesional, ha permitido que la producción en casa sea cada vez más cercana a los estándares profesionales.

En resumen, un home studio es un espacio dentro de una vivienda acondicionado para grabar, editar y producir música con herramientas accesibles pero capaces de generar resultados profesionales. Suelen incluir:

- Tratamiento acústico básico Interfaz de audio
- Micrófono DAW

- Monitores o audífonos de referencia

El objetivo es lograr un entorno controlado que permita decisiones de mezcla correctas.

Además, los home studios han impulsado una democratización significativa del proceso creativo, permitiendo que artistas sin acceso a grandes presupuestos puedan desarrollar proyectos completos desde la comodidad de su hogar. Esto no solo reduce costos, sino que también brinda mayor libertad creativa, ya que el músico puede experimentar sin limitaciones de tiempo ni presión externa. Con herramientas virtuales como sintetizadores, plugins de efectos, emulaciones analógicas y bibliotecas de sonidos, el productor independiente puede recrear entornos sonoros complejos sin necesidad de equipos costosos.

Figura 1

Tridimensional Studios



Nota. Esta foto corresponde al Home Studio donde se llevó a cabo el proyecto.

Reggaetón

El reggaetón es un género musical urbano que combina influencias del dancehall jamaicano, el hip hop y ritmos latinos. De acuerdo con Rivera, Marshall y Hernández (2009), el reggaetón no solo es un fenómeno musical, sino también cultural, asociado a la identidad juvenil y a dinámicas globales de consumo. Su producción se caracteriza por un uso intensivo de bases rítmicas programadas, bajos profundos y un enfoque en la energía percusiva. Para este género, la claridad vocal y el impacto rítmico son elementos fundamentales en la mezcla y masterización.

Calidad en la producción musical

La calidad de una producción musical puede evaluarse desde criterios objetivos (loudness, rango dinámico, ausencia de distorsiones, balance frecuencial) y criterios subjetivos (percepción del oyente, impacto emocional). En la práctica, lograr una buena calidad implica encontrar un equilibrio entre lo técnico y lo artístico: un producto puede cumplir con valores de referencia pero aún así carecer de impacto si no transmite la intención creativa del artista.

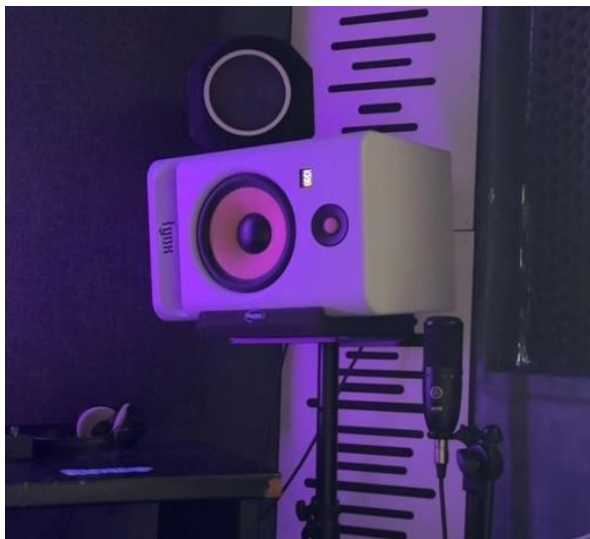
Tecnologías y Equipos de Audio Utilizados

Este proyecto se desarrolló con equipos accesibles, propios de un home studio:

- **Micrófono AKG P120** – captación vocal cardioide
- **Interfaz PreSonus 24c** – preamplificadores limpios y estables
- **Monitores KRK** – respuesta adecuada para mezcla Audífonos de monitoreo – revisión detallada
- **Software DAW FL Studio** – producción, mezcla y master

Figura 2

Microfono AKG P120 y Parlantes KRK.



Nota. Esta foto corresponde al microfono y al parlante utilizados en la grabación del proyecto.

Figura 3

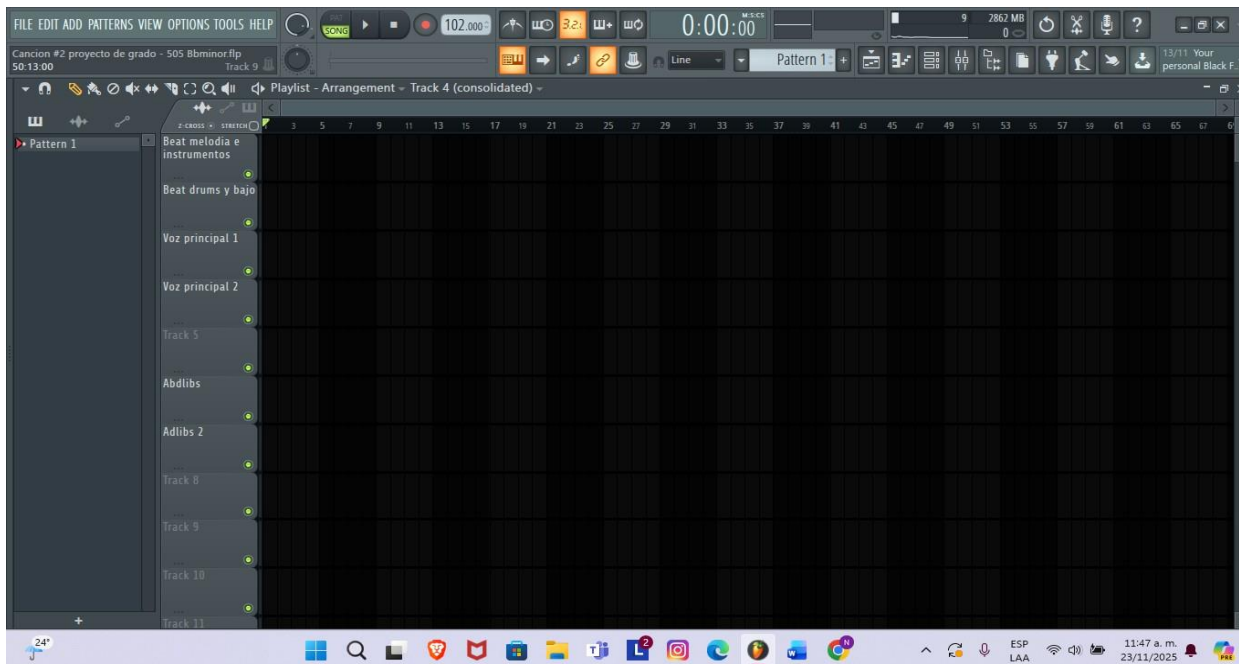
Interfaz Presouns 24c.



Nota. Esta foto corresponde a la interfaz de audio utilizada en la grabación del proyecto.

Figura 4

DAW FL Studio.



Nota. Esta figura corresponde al DAW (Estación de Trabajo de Audio Digital) usado en el proyecto.

Grabación musical

La grabación es la etapa inicial del proceso de producción sonora, en la cual se captura la interpretación vocal o instrumental mediante equipos especializados. Según Burgess (2013), la calidad de una grabación depende tanto de la técnica como del entorno acústico. En este proyecto, las voces se registrarán en un home studio acondicionado acústicamente con paneles de espuma, utilizando un micrófono AKG P120 y una interfaz Focusrite Scarlett 2i2.

El espacio busca minimizar reflexiones no deseadas, lo que permite una captación clara de la voz principal y los ad-libs. Las grabaciones se realizarán en múltiples tomas (de cuatro a cinco por segmento) para seleccionar las interpretaciones con mejor desempeño expresivo y técnico.

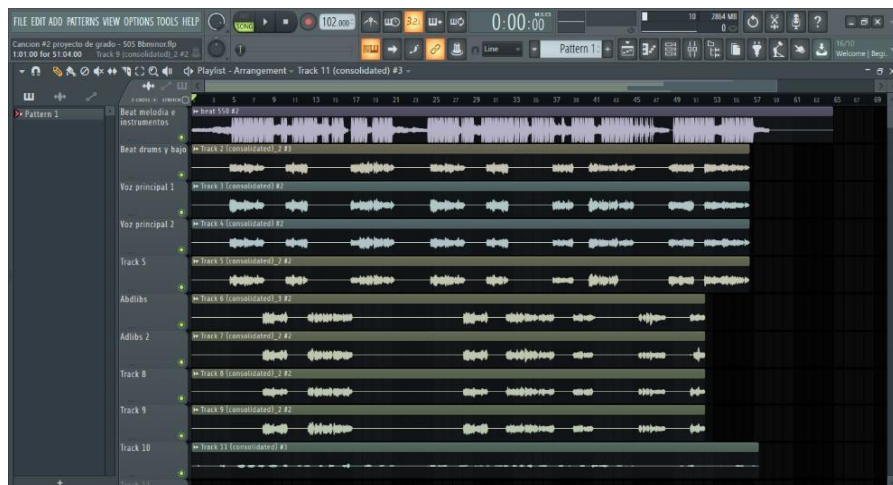
Durante este proyecto se utilizaron técnicas como:

- Múltiples tomas por cada frase
- Comping para seleccionar lo mejor de cada interpretación

- Grabación de adlibs y dobles para mayor textura vocal

Figura 5

Grabación de voces



Nota. Esta figura corresponde a la grabación de voces de la canción “505” del proyecto.

Mezcla

La mezcla constituye la fase donde se equilibran los elementos grabados, ajustando niveles, ecualización, dinámica y espacialidad (Faure, Gustems & Navarro, 2020). El proceso se realizará dentro de FL Studio, iniciando con el balance general entre las pistas, seguido por la ecualización (Fruity Parametric EQ2), compresión (Fruity Limiter), afinación (Auto-Tune Pro) y efectos como reverb y delay para crear profundidad.

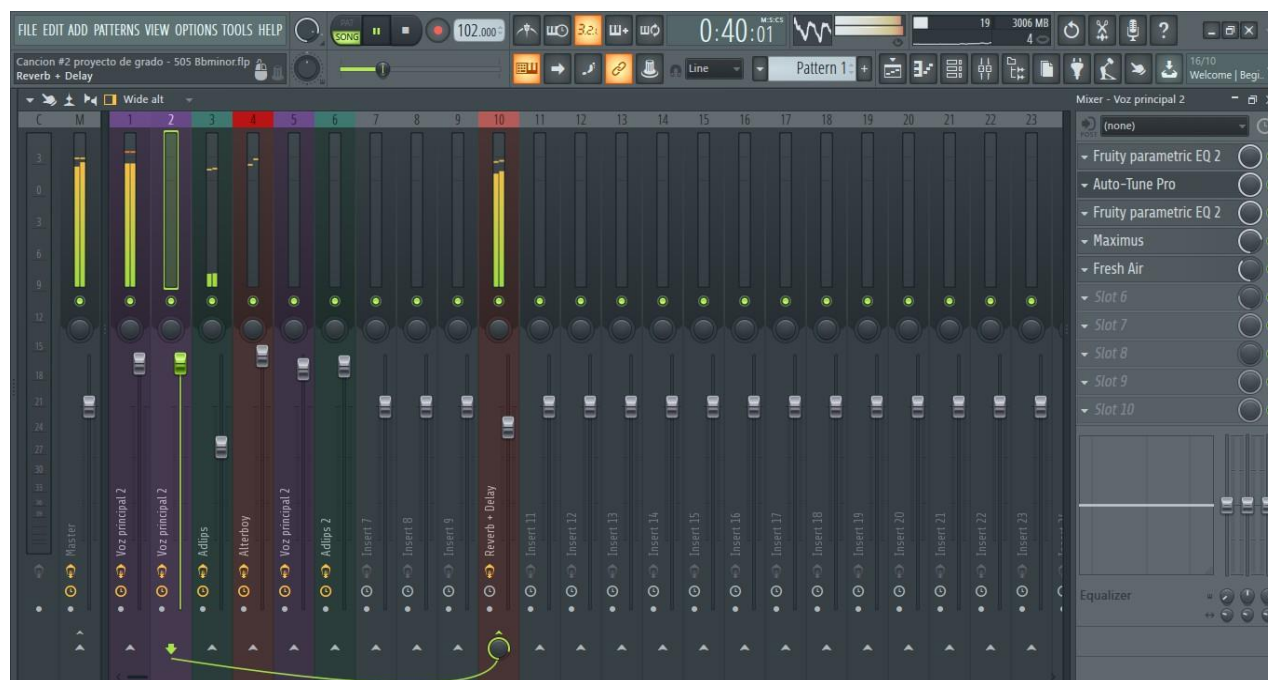
Adicionalmente, se aplicarán complementos como Fresh Air para añadir brillo, Gross Beat o Little AlterBoy para efectos creativos en los ad-libs. La referencia sonora se tomará de producciones del artista Feid, específicamente de los álbumes “Mor no le temas a la oscuridad” y “Los 9 de Ferxxo y Sky Rompiendo”, cuyos temas destacan por su claridad vocal, bajo profundo y pegada rítmica, características esenciales del reggaetón moderno.

La mezcla busca equilibrar todos los elementos de una canción. En reggaetón, se prioriza:

- Claridad de la voz principal
- Pegada del kick
- Profundidad del bajo
- Efectos rítmicos y espaciales Herramientas aplicadas:
- EQ (**Fruity Parametric EQ2**) Compresión (**Fruity Limiter**) Auto-Tune para afinación
- Reverb y delay para profundidad
- Plugins creativos (**Fresh Air, Gross Beat, Little AlterBoy**)

Figura 6

Cadena de efectos de voz principal



Nota. Esta figura corresponde a la cadena de efectos de las voces principales de las canciones del proyecto.

Masterización

La masterización tiene como objetivo preparar la mezcla final para su distribución, garantizando coherencia, volumen y equilibrio tonal entre todas las canciones (Sound on Sound, 2023). En este proyecto

se emplearán plugins nativos de FL Studio como Fruity Multiband Compressor, Fruity Parametric EQ2 y Maximus, complementados con herramientas de análisis como Youlean Loudness Meter (para medir LUFS y true peak) y SPAN (para verificar rango dinámico). El estándar buscado es un nivel de -7 a -9 LUFS, con un true peak máximo de -2 dBTP, adecuado para plataformas digitales. Los masters se probarán en diferentes sistemas de reproducción: monitores KRK Rokit 6, audífonos con cancelación de ruido, AirPods y un iPhone 14 Pro Max, garantizando la consistencia auditiva.

Tecnologías y equipos de audio

El proyecto se apoya en herramientas accesibles y de alta calidad para un entorno casero:

- DAW: FL Studio
- Interfaz de audio: PreSonus 24c
- Micrófono: AKG P120.
- Monitores de estudio: KRK Rokit 6.
- Audífonos: con cancelación de sonido.

Este conjunto permite realizar grabaciones profesionales, mezclas precisas y un monitoreo confiable, demostrando que la calidad no depende únicamente de equipos de gran presupuesto, sino del conocimiento técnico y la aplicación metodológica.

La masterización prepara la mezcla final para distribución, se ajusta:

- Loudness (-7 a -9 LUFS)
- True Peak (máximo -2 dBTP)
- Rango dinámico
- Equilibrio tonal
- Consistencia entre todas las canciones

Herramientas utilizadas:

- Fruity Multiband Compressor
- Younlean Loudness Meter (para mediciones)
- SPAN (para análisis de espectro)

Figura 7

Plugin Younlean Loudness Meter 2



Nota. Esta figura corresponde al plugin Younlean Loudness Meter 2

Figura 8

Plugin SPAN



Nota. Esta figura corresponde al plugin SPAN en la masterización.

Metodología

La metodología de este proyecto se fundamenta en un enfoque aplicado mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas para garantizar un análisis integral del proceso de producción musical en un home studio. El objetivo central es evaluar la viabilidad de alcanzar un nivel de calidad profesional en la producción de cuatro canciones de reggaetón del artista bexodcc, utilizando únicamente recursos accesibles localmente.

Enfoque y tipo de la investigación

Cualitativo-descriptivo

Se documenta de manera detallada cada fase de la producción musical, incluyendo decisiones creativas, ajustes técnicos y dinámicas de trabajo. Esto permite analizar la relación entre los recursos disponibles y los resultados finales, evaluando cómo la planeación y la organización influyen en la

calidad sonora.

Cuantitativo

Se incorporan métricas objetivas para la evaluación de las canciones, como:

- Loudness: medición del nivel percibido de volumen.
- True peak: control de picos máximos de señal para evitar distorsión digital.
- Análisis espectral: verificación de equilibrio de frecuencias.
- Rango dinámico: medición de contraste entre sonidos suaves y fuertes.

Mixto

La combinación de observaciones descriptivas y métricas objetivas permite una evaluación integral de los resultados, considerando tanto aspectos técnicos como la percepción del oyente final.

Diseño metodológico

La metodología se desarrollará bajo un enfoque aplicado mixto, combinando observación cualitativa (bitácoras, registros de sesiones y reflexiones sobre decisiones artísticas) y medición cuantitativa (análisis técnico de LUFS, true peak y balance espectral).

Fases del proyecto

Preproducción y planeación general (Semanas 1–2):

- Definición del concepto estético: cuatro canciones de reggaetón con temáticas emocionales y melancólicas.
- Diseño de maquetas y estructura base de los temas. Configuración del estudio y pruebas acústicas.
- Elaboración del cronograma general (como se muestra en la tabla).

Producción musical (Semanas 3–6):

- Organización instrumental de los temas 1 y 2, luego de los temas 3 y 4.
- Grabación de la voz principal y ad-libs con acompañamiento técnico del productor Lynxsole, encargado de supervisar las tomas vocales.
- Aplicación de técnicas de comping para elegir las mejores interpretaciones.

Postproducción: mezcla (Semanas 7–9):

- Balance de pistas, ecualización, compresión y automatización. Diseño del espacio estéreo y efectos según criterios del género.
- Evaluación mediante pruebas de escucha y comparaciones con las referencias de Feid.

Masterización y validación final (Semanas 10–12):

- Ajuste de loudness, rango dinámico y control de picos.
- Pruebas en sistemas de reproducción diversos.
- Documentación y almacenamiento de los archivos finales.

Recursos técnicos y humanos**Recurso humano:**

- Nicolás Ariza Briceño (Bexodcc) como productor, compositor, intérprete, mezclador y masterizador; y Lynxsole como asistente técnico durante la grabación.

Recursos técnicos:

- Los equipos antes mencionados.
- Software FL Studio
- Herramientas de análisis.

Técnicas e instrumentos

Técnicas de recolección:

- Observación directa del proceso, registros escritos de cada sesión, revisión de archivos de proyecto y evaluación perceptual mediante cuestionarios sencillos.

Instrumentos:

Registros de trabajo, formularios de evaluación y herramientas digitales de análisis básico de audio.

Población y muestra

Unidad de análisis: Las cuatro canciones producidas en el proyecto.

Muestra para evaluación perceptual: Un grupo reducido de oyentes (aproximadamente 6 personas, entre ellos algunos con conocimientos en música y otros sin formación técnica), seleccionados por conveniencia.

Variables y criterios de validación

Variables técnicas:

- Niveles de volumen
- Rango dinámico
- Balance general de frecuencias.

Variables perceptuales:

- Claridad vocal
- Balance sonoro
- Percepción global de calidad.

Variables de proceso:

- Cumplimiento del cronograma
- Organización del trabajo.

Criterios de validación:

Una canción se considera aprobada si cumple con las métricas técnicas mínimas establecidas y obtiene una valoración mayoritaria positiva en la evaluación perceptual del grupo de oyentes.

Consideraciones éticas y gestión de datos

Se cuenta con consentimiento del artista para el uso académico de las canciones y la documentación del proceso. Los archivos serán organizados y almacenados en medios digitales de respaldo. La confidencialidad se mantendrá en caso de que alguna canción no deba hacerse pública.

Desarrollo, análisis y resultados

El desarrollo del proyecto se lleva a cabo siguiendo la metodología propuesta, organizada en fases sucesivas que abarcan la planeación, la producción sonora y la validación de los productos finales. Cada etapa se documenta cuidadosamente, permitiendo un análisis detallado de los procesos técnicos y artísticos empleados (el desarrollo del proyecto seguirá las fases establecidas en el cronograma).

En la etapa inicial se construyeron dos maquetas, que servirán como punto de partida para la producción definitiva. Cada sesión de grabación será registrada en bitácoras con observaciones sobre la interpretación, toma utilizada y decisiones técnicas.

Durante la mezcla, se priorizará la pegada del beat y la claridad vocal, buscando mantener el equilibrio entre energía rítmica y emoción lírica. La masterización garantizará uniformidad tonal entre los temas y niveles adecuados para streaming.

La organización del proyecto se mantendrá mediante carpetas digitales que almacenarán versiones por fecha y fase (grabación, mezcla, master), respaldadas en discos externos y en la nube.

El objetivo final es demostrar que un home studio en Bucaramanga puede alcanzar resultados de nivel profesional aplicando una metodología estructurada, disciplina técnica y criterio artístico.

Desarrollo del proyecto

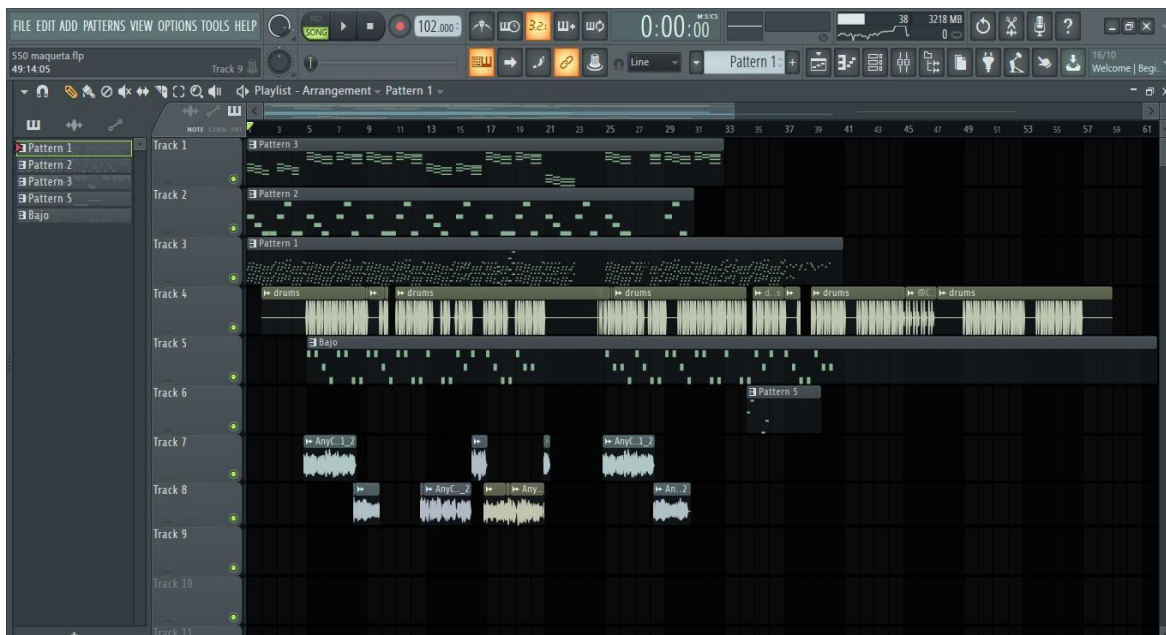
Preproducción:

En esta fase se definen las maquetas iniciales, se analizan referentes del género reggaetón y se planifican los arreglos musicales de las cuatro canciones. Se elabora un cronograma de trabajo y se organizan los recursos disponibles en el home studio.

En la siguiente imagen se puede observar la maqueta de una de las canciones del ep llamada “505” en el primer track se observan los coros que hacen parte fundamental del beat, después un 3x osc para reforzar el cuerpo del beat, después la melodía de guitarra hecha con el plugin pigments (preset: aalong strings), que es el instrumento principal de beat, seguido a esto tenemos los drums los cuales fueron sacados de una librería gratuita y el bajo hecho por mi con el plugin pigments, por último tenemos las voces de la maqueta grabadas con mi celular.

Figura 9

Maqueta “505” en FL Studio



Nota. Esta figura corresponde a la maqueta de la canción “505” del proyecto, voces grabadas con el microfono de un celular Iphone 14 pro max.

Evidencia maqueta 505

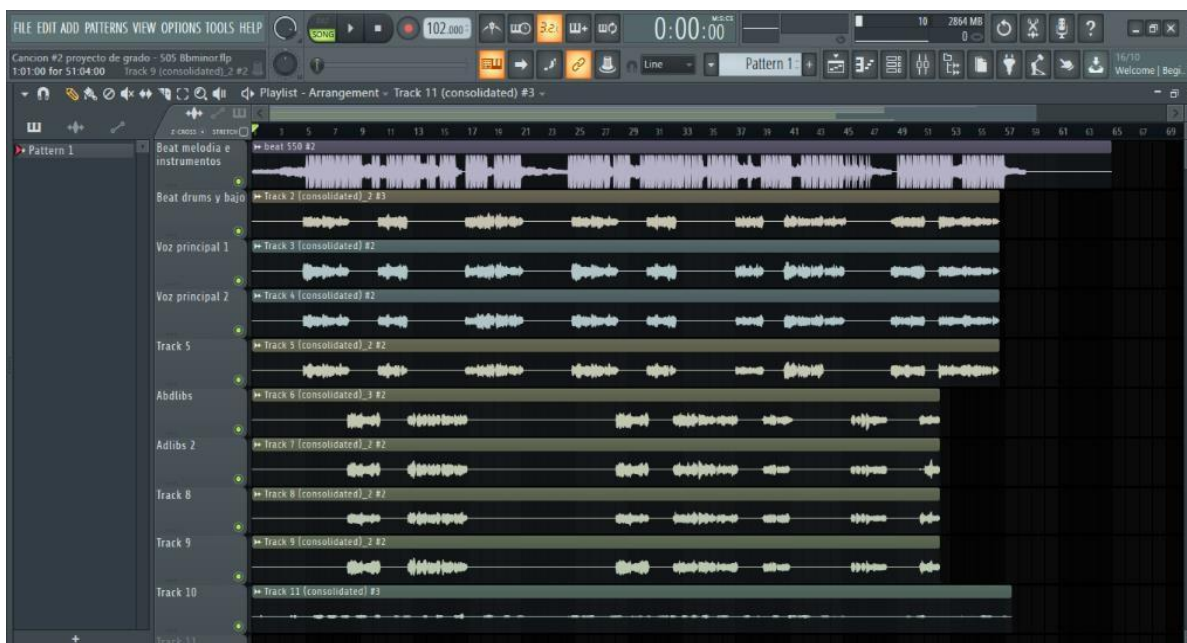
https://drive.google.com/drive/folders/1oq0kZ4gh94Ajqg8pY8_rFEFGPBLn3dRM?usp=sharing

Producción:

Se graban las voces principales y coros del artista, cuidando aspectos técnicos como la correcta captación y la repetición de tomas para garantizar material de calidad. Se grabaron 4 tomas de cada frase de la canción y el criterio de selección fue completamente personal del artista.

Figura 10

Grabación de voces



Nota. Esta figura corresponde a la grabación de voces de la canción “505” del proyecto.

Evidencia grabación 505.

https://drive.google.com/drive/folders/1YD_hnNSV1ADe7nLzz4ZzhRKEt0EY99LJ?usp=sharing

Postproducción:

Se aplican procesos de edición, mezcla y masterización orientados a lograr un sonido equilibrado y competitivo.

En el proceso de mezcla para la voz principal se utilizó una cadena de efectos corta pero eficaz, conformada por un ecualizador paramétrico para bajar algunas frecuencias molestas, luego un plugin de autotune de antares para terminar la afinación, luego otro ecualizador paramétrico para resaltar algunas frecuencias, después un maximus para retraer el “seseo”, después un fresh air para darle brillo a la voz, seguimos con un fruity limiter para maximizar el volumen de la mezcla y limpiar el audio, y por ultimo un reverb y delay enviados desde otro canal para no ensuciar la mezcla.

Figura 11

Cadena de plugins voz principal



Nota. Esta figura corresponde a la cadena de plugins de la voz principal

Figura 12

Plugin Autotune de Antares



Nota. Esta figura corresponde al plugin de Autotune de Antares usado en la voz principal.

Figura 13

Plugin EQ Parametric 2



Nota. Esta figura corresponde al plugin EQ Parametric 2.

Figura 14

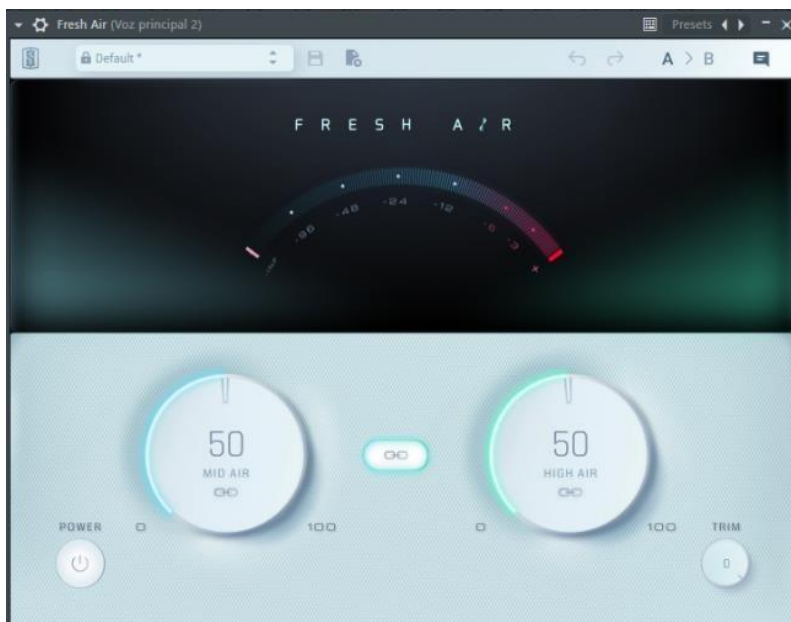
Plugin Maximus



Nota. Esta figura corresponde al plugin Maximus, utilizado en la mezcla de las voces principales del proyecto.

Figura 15

Plugin Fresh air



Nota. Esta figura corresponde al plugin llamado Fresh air.

Figura 16*Plugin Fruity Limiter*

Nota. Esta figura corresponde al plugin Fruity Limiter usado en la mezcla de la voz principal.

Figura 17*Delay y Reverb de la voz principal*

Nota. Esta figura corresponde al delay y reverb de la voz principal en el mixer para ser agregados por envío a la cadena.

Figura 18*Plugin Fruity Reverb*

Nota. Esta figura corresponde al plugin fruity reverb 2.

Figura 19*Plugin Fruity Delay 2*

Nota. Esta figura corresponde al plugin fruity delay 2.

La cadena de efectos para los adlibs del proyecto es la misma que para la voz principal, solo con el ecualizador un poco diferente, más reverb y efectos.

Figura 20

Cadena de efectos Adlibs



Nota. Esta figura corresponde a la cadena de efectos de los Adlibs.

Figura 21

Plugin EQ Parametric 2(1)



Nota. Esta figura corresponde al plugin EQ Parametric 2 (1) utilizado en la cadena de efectos de los Adlibs

Figura 22*Plugin EQ Parametric 2(2)*

Nota. Esta figura corresponde al plugin EQ Parametric 2 (2).

Figura 23*Plugin Fruity Reverb 2*

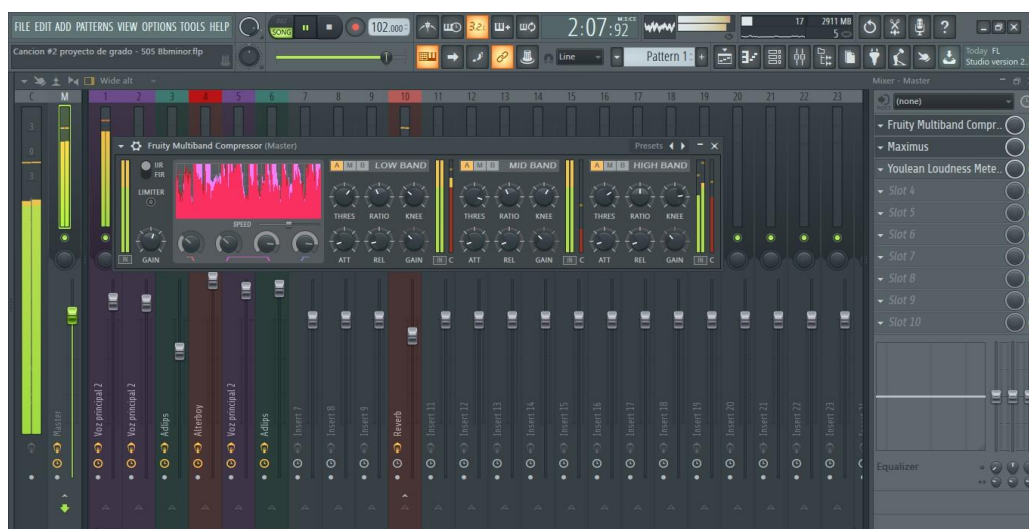
Nota. Esta figura corresponde al plugin Fruity reverb 2 utilizado en la cadena de efectos de los Adlibs.

En el proceso de masterización he utilizado un fruity multiband compressor para manejar graves, medios y agudos de manera independiente, esto para lograr un resultado de audio profesional, seguido de un

span para visualizar el contenido de frecuencia de una señal de audio en tiempo real de la canción, seguido de un maximus para controlar y ajustar los lufs y el true peak de la canción y por último un youless loudness meter para medir el true peak y LUFs de la canción.

Figura 24

Plugin Fruity Multiband Compressor



Nota. Esta figura corresponde al plugin Fruity Multiband compressor utilizado en la masterización.

Figura 25

Cadena de efectos masterización



Nota. Esta figura corresponde a la cadena de efectos de la de Masterización.

Figura 26*Plugin Maximus*

Nota. Esta figura corresponde al plugin Maxinus utilizado en la masterización

Figura 27*Plugin Younlean Loudness Meter 2*

Nota. Esta figura corresponde al plugin Younlean Loudness Meter 2 utilizado en la masterización.

Evaluación

Los productos finales se someten a pruebas de escucha en diferentes sistemas de reproducción y a la valoración de un grupo de oyentes seleccionados. Adicionalmente, se realizan verificaciones técnicas con herramientas digitales para medir parámetros de calidad.

Análisis del proceso

El análisis permite identificar que, aunque un home studio presenta limitaciones en infraestructura acústica y equipamiento, estas pueden compensarse mediante una adecuada organización, el uso de software especializado y la experiencia acumulada en el manejo del DAW.

Se constata que la planeación detallada resulta determinante para optimizar el tiempo de grabación y reducir errores en fases posteriores. Asimismo, la práctica de registrar múltiples tomas vocales facilita la selección de fragmentos con mejor interpretación y calidad sonora.

Durante la mezcla y la masterización, se evidencia que el criterio del productor en relación con el género es tan relevante como los recursos técnicos, ya que las decisiones estéticas inciden directamente en la percepción de calidad por parte del oyente.

Resultados obtenidos

Como resultado del proceso, se obtienen cuatro canciones originales de reggaetón terminadas, con un nivel sonoro y estético adecuado para su distribución digital. Cada pista mantiene la identidad artística del intérprete, al mismo tiempo que conserva una línea de coherencia estilística dentro del proyecto.

El grupo de evaluación percibe de manera positiva aspectos como la claridad vocal, el balance instrumental y el impacto rítmico, lo que confirma que un home studio puede generar productos competitivos cuando se aplican procesos metodológicos estructurados.

De esta manera, los resultados alcanzados cumplen con el objetivo general del proyecto, demostrando que es viable realizar una producción musical de calidad profesional desde un entorno casero,

siempre que exista un manejo consciente de los recursos disponibles y un criterio técnico-artístico fundamentado.

Discusión

El desarrollo del proyecto permite evidenciar que la producción musical en un home studio no solo es posible, sino que puede alcanzar un nivel de calidad técnica y artística cercano a los estándares de la industria. Los resultados obtenidos en las cuatro canciones del artista bexodcc reflejan cómo la planificación metodológica, la organización de recursos y la experiencia en el manejo del software compensan las limitaciones propias de un entorno no profesional.

En relación con el marco teórico, se confirma lo planteado por autores como Théberge (2012) y Burgess (2013), quienes señalan que la producción musical contemporánea se caracteriza por la democratización de las herramientas tecnológicas y por el rol protagónico del productor como mediador creativo. En este proyecto, dichas afirmaciones se hacen evidentes en la manera en que un equipo reducido y accesible permite generar productos competitivos.

Por otra parte, se observa que la percepción de calidad por parte de los oyentes está fuertemente influenciada por aspectos como la claridad vocal y el impacto rítmico, lo que coincide con las particularidades del reggaetón señaladas en la literatura (Rivera, Marshall y Hernández, 2009). Esto demuestra la pertinencia de haber tomado en cuenta tanto criterios técnicos como estéticos durante la producción.

No obstante, también se identifican limitaciones propias de un home studio, tales como la ausencia de un tratamiento acústico profesional y la dependencia de plugins digitales para suplir carencias de equipamiento físico. Estas condiciones obligan a desarrollar estrategias compensatorias, como la revisión en múltiples sistemas de escucha y la aplicación de ajustes iterativos en mezcla y masterización.

Finalmente, la experiencia de este proyecto abre la discusión sobre el papel de la academia en la formación de productores independientes. Documentar procesos de este tipo no solo contribuye al ámbito académico, sino que brinda a la comunidad artística local un referente práctico para emprender proyectos musicales viables desde sus propios entornos.

Conclusiones.

El proyecto demuestra que es posible alcanzar una calidad profesional en la producción musical desde un home studio cuando se aplica una planeación técnica adecuada, un criterio artístico claro y un dominio del proceso de grabación, mezcla y masterización. Los recursos limitados no representan una barrera definitiva, sino un reto que impulsa la creatividad y la optimización del equipo disponible, siempre que se implementen metodologías estructuradas y se utilicen herramientas digitales de forma consciente.

Además, el trabajo reafirma que la democratización tecnológica transforma el panorama musical actual, permitiendo que artistas y productores independientes desarrollen propuestas competitivas desde cualquier entorno. Este enfoque impulsa la autonomía creativa, fortalece la escena local de Bucaramanga y promueve la profesionalización de la producción musical en espacios accesibles, demostrando que el talento, la disciplina y el conocimiento técnico son los factores que determinan la calidad final de una obra.

Referencias bibliográficas

Albano, R. (2019). *Producción musical: Equilibrio entre creatividad y mercado*. Editorial Musical Press.

Balcárcel, J. (2012). Procesos fundamentales en la producción musical. *Revista de Tecnología Musical*, 8(2), 45–60.

Burgess, R. J. (2013). *The art of music production: The theory and practice* (3rd ed.). Oxford University Press.

Burgos-Murguía, R., & Madrid, P. (2019). El impacto de la tecnología en la calidad de la producción musical independiente. *Revista Latinoamericana de Música y Tecnología*, 5(1), 22–37.

Cepeda, M. E. (2019). *Musical imaginations in Latin America: Urban sounds and identities*. Routledge.

Faure, E., Gustems, M., & Navarro, P. (2020). Técnicas avanzadas de mezcla y masterización para producción digital. *Journal of Audio Engineering*, 12(3), 112–128.

García, L. (2019). *Home studio: Producción musical profesional con recursos limitados*. Editorial Sonido Urbano.

López, A. (2021). El fenómeno del reggaetón y la producción desde estudios caseros. *Revista de Música Urbana*, 15(4), 89–103.

Ministerio de Cultura de Colombia. (2020). *Informe sobre infraestructura y acceso a la producción musical en Colombia*. Bogotá: Ministerio de Cultura.

- Morales, J. (2020). La democratización de la producción musical urbana a través del home studio. *Estudios de Cultura Urbana*, 7(1), 34–50.
- Ochoa Gautier, A. (2017). Tecnología digital y producción musical independiente en Latinoamérica. *Revista de Estudios Musicales Latinoamericanos*, 3(2), 15–29.
- Prior, N. (2018). *Popular music, digital technology and society*. SAGE Publications.
- Sound on Sound. (2023). Mastering techniques for beginners. Recuperado de <https://www.soundonsound.com/techniques/mastering-beginners>
- Théberge, P. (2012). *Any sound you can imagine: Making music / consuming technology*. Wesleyan University Press.
- Watson, A. (2018). *Cultural production in and beyond the recording studio*. Routledge.
- Zagorski-Thomas, S. (2014). *The musicology of record production*. Cambridge University Press.

Anexos

Audios obtenidos:

<https://drive.google.com/drive/folders/13wY2raoGsL2R9WQ87pAzilfzRz4EaG4R?usp=sharing>

Aviso de Contenido Explícito

Este proyecto contiene letras de canciones con lenguaje explícito.

Se incluye el aviso Parental Advisory – Explicit Content para informar sobre el contenido sensible.

Canción #2 – “550”

Coro

Diablo qué abuso ma’, de ti no sé nada

Pero tu olor se quedó en mi almohada

Y ahora ni un mensaje ni una llamada

Dime si quieres que los demas no sepan nada de lo que te hago

Y que tu te alteras cada vez que yo te llamo

Verso 1

Yo te pasé a buscar con las 550

Eras tan linda como el 5-0

Te quedaste con mis Dunks cielo Te las ponías pa’ c***** cielo

Verso 2

Y ahora dice que no me conoce

Pero el phone me suena, cuando son las 12 (qué pasó)

Tú sabes lo que pasamos los dos

Yo sé que tú te acuerdas de todo

Coro

Diablo qué abuso ma', de ti no sé nada

Pero tu olor se quedó en mi almohada

Y ahora ni un mensaje ni una llamada

Dime si quieres que los demas no sepan nada de lo que te hago

Y que tu te alteras cada vez que yo te llamo

Verso 3

Que nunca había estado con un cantante, ella me dijo bexo, no Nicolas

Pero yo la parti-igual hace rato

Me estaba buscando

Tú eres mala pero no tanto

Verso 4

Tus amigas dicen que no quieres saber na' de mí

Pero preguntale a mis amigos cómo hablo de ti

Solo llama si quieres repetir
Sabes que no es normal como te lo di

Verso 5

No me salgas con esa rara
Sí, yo sé que nunca fuimos nada
Pero no me eches la culpa
Me debes una disculpa, no te ocultes

Outro

Ok, yo te busqué
Pero no te encontré bebé

Diablo que abuso ma'
Tu olor se fue de mi almohada
Y aunque ya no queda nada (bebé)
Te dejé un mensaje y una llamada

Dime si quieres que los demás se enteren de todo lo que dijiste
Y que tú no llamaste a pesar de lo que dije.