

**Producción de audio de 16 episodios para el programa Password Alimentos mediante el
Software Zencaster, en la Emisora Radio UNAD Virtual (RUV)**

Ruth Stefany Rodríguez Rodríguez

Asesor

Wilson Cárdenas Cristancho

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería

ECBTI

Tecnología en Producción de Audio

2025

Tabla de Contenido

| | |
|---------------------------------------|----|
| Resumen..... | 4 |
| Planteamiento del Problema..... | 6 |
| Justificación..... | 8 |
| Objetivos | 9 |
| Objetivo General | 9 |
| Objetivos Específicos | 9 |
| Marco Conceptual y Teórico..... | 10 |
| Preproducción..... | 10 |
| Grabación | 11 |
| Historia de la Grabación..... | 11 |
| Postproducción, Edición y Mezcla..... | 13 |
| La Radio | 15 |
| La Radio en Colombia..... | 16 |
| Radio en Internet | 17 |
| Zencaster | 18 |
| Password Alimentos..... | 19 |

| | |
|---|----|
| Metodología | 20 |
| Preproducción..... | 20 |
| Producción..... | 21 |
| Postproducción | 21 |
| Tabla 1 Cronograma de Actividades | 23 |
| Tabla 2 Recursos Necesarios..... | 25 |
| Tabla 3 Resultados o Productos Esperados..... | 26 |
| Referencias | 27 |

Resumen

El propósito de la propuesta es realizar la producción de audios de 16 episodios en la emisora UNAD (RUV) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del programa Password Alimentos, en este programa radial se abordan temas en el ámbito de alimentos, emprendimientos, innovaciones, empresariales, entre otros. Se emite semanalmente y tiene una duración de 30 minutos. En este proceso se requiere un trabajo técnico de producción de audio donde se lleva a cabo la grabación de entrevistas a profesionales en el campo de la ciencia y la ingeniería de alimentos, utilizando el estudio de grabación de la universidad o a larga distancia (en línea) se realiza por medio del programa Zencaster, el cual permite grabar hasta 4 archivos mp3 en tiempo real y de forma gratuita. El proyecto se lleva a cabo en tres etapas; etapa de preproducción: en este espacio se coordina con el equipo el desarrollo de cada entrevista se abordan temas como: el lugar, la hora, el tema, el guion, el medio de grabación, si es presencial o a distancia (en línea) apoyándose con el programa Zencaster, dependiendo la locación se realiza el alistamiento de herramientas de audio como cableado, interfaz, audífonos y dispositivos necesarios. La siguiente etapa es de producción: en esta etapa se realiza la grabación de la entrevista a los participantes previamente invitados, teniendo en cuenta que se cuenta con 30 minutos para la realización de la grabación que es por canales independientes. por último, está la etapa de postproducción: en esta etapa final se define las cortinillas necesarias para construir el programa, se realiza la edición de los audios por separado, aplicando reducción de ruido, cortes en intervenciones, se mezclan los audios de acuerdo con la necesidad de pluggins para finalmente masterizar los audios aplicando los LUFS adecuados para las diferentes plataformas.

Palabras clave: Producción de audio, emisión, reproducción, producción, postproducción, grabación, mezcla, masterización.

Planteamiento del Problema

La presente propuesta consta de la producción de audio de 16 episodios radiales, estos se desarrollan en el ámbito de la radio universitaria, para este caso la radio UNAD donde se desarrolla el programa de Password Alimentos, que tiene como propósito difundir cultura, educación y estimular a la investigación científica y tecnológica, se vive en un país donde la educación es más costosa, por eso la emisión de cada episodio es tan importante para que cualquier persona con acceso a internet pueda recibirla y así contribuir en la calidad de vida de los oyentes. Así lo menciona Barrios (2014) “La radio universitaria en Colombia, acreditada por el Ministerio de Educación Nacional y según resolución 415 de 2010 del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; sirve de canal a una sociedad que necesita estar mejor informada y educada” (p. 69).

Para el caso de esta propuesta, el proceso de grabación en cada entrevista tiene una problemática técnica en la configuración de equipos ya que solo el invitado tiene el control de su ámbito de producción, por lo que debe contar con el micrófono adecuado, una correcta configuración de audio de su equipo, además una red de internet estable. Debido a la pandemia y para facilitar el proceso de entrevistas a personas ubicadas en diferentes partes del país, se tomó la decisión de hacer uso de una aplicación completamente Online llamada Zencarter capaz de grabar conversaciones remotas en alta calidad.

Otro escenario problemático es la locación donde se desarrolla la entrevista, en este caso entrevista a distancia conectados remotamente, el entrevistado cuenta con su vivienda o

lugar destinado para grabar ya sea un conjunto cerrado, abierto o en barrio, es importante contar con una completa asesoría donde el entrevistado pueda adecuar correctamente su entorno, debe ser retirado de espacios abiertos y de ruidos distractores que se puedan presentar.

Adicional a esto se presenta un problema por resolver y es la falta del conocimiento técnico por parte del entrevistado, es necesaria la asesoría en cuanto a la potencia de voz a la hora de grabar, también la distancia que debe tener entre el micrófono y la persona para que no genere saturación o “popeo” a la hora de la captura del audio, también la importancia de una correcta postura y comodidad. Es aquí donde los estudiantes de Producción de Audio juegan un papel muy importante puesto que es necesario que Password Alimentos cuente con una asistencia tecnológica profesional para entregar un producto final de excelente calidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, se presenta la siguiente pregunta problema:

¿Cómo realizar la producción de audio de 16 episodios para el programa Password Alimentos mediante el software Zencaster, en la emisora Radio UNAD Virtual (RUV)

Justificación

El programa Password Alimentos es muy importante porque se evidencia la excelencia y los procesos de investigación del programa y de la universidad, la emisora es un canal de comunicación muy directo para los oyentes, se tiene la conciencia de transmitir información veraz de fuentes confiables y ofreciendo preguntas relevantes al profesional entrevistado que puedan reunir una información completa, así los productores de audio editan y dan forma a una buena información que lleva el nombre y responsabilidad de la universidad UNAD.

En el desarrollo de los 16 episodios se aplican todos los conocimientos obtenidos durante el proceso de la formación en la Tecnología en Producción de Audio, dando a los estudiantes la oportunidad de realizar sus prácticas y afianzar los conocimientos obtenidos, para este desarrollo es necesario contar con conocimientos previos, no solo teóricos sino también prácticos para alcanzar el objetivo de un audio de calidad y dinámico con conceptos de nivelación, reducción de ruido, ajustes y aplicación de efectos.

Con la producción de los 16 episodios de audio en el programa de Password Alimentos se contribuye al medio de comunicación audiovisual, a la educación, a la participación de la comunidad produciendo episodios con altos estándares de calidad, aportando a los estudiantes una referencia clara de producción, métodos, calidad, competitividad y exigencia que demanda una producción.

Objetivos

Objetivo General

Realizar la producción de audio de 16 episodios para el programa Password Alimentos mediante el software Zencaster, en la emisora Radio UNAD Virtual (RUV).

Objetivos Específicos

Coordinar los aspectos técnicos de cada episodio tales como roles del equipo de trabajo, aspectos técnicos de audio y musicales para el inicio organizado de la grabación.

Ejecutar la grabación de cada episodio siguiendo el orden programado mediante la plataforma Zencaster.

Realizar la edición de los archivos de audio en la nivelación de ganancia, eliminación de ruidos, elección de cortinillas, píldoras, cuñas, musicalización, mezcla y masterización, para integrarlo y así lograr una compilación final.

Marco Conceptual y Teórico

La presente propuesta en donde se desarrolla la producción de audio del programa de radio Password Alimentos, de la Universidad Nacional Abierta y A Distancia UNAD, se aplica los conocimientos adquiridos y las herramientas suministradas por el programa de tecnología de audio, lo que permite aplicar los parámetros esenciales de la producción. A continuación, se definen los conceptos teóricos involucrados en esta propuesta.

Preproducción

Comprende la elección de recursos humanos y técnicos desde la concepción de la idea hasta el primer día de grabación o emisión al aire, como primera instancia está el desglose del guion, como segunda instancia la localización y de acuerdo con esto un plan de trabajo para suplir necesidades de la técnica de audio, la preparación de instrumentos técnicos de sonido y permisos necesarios para el rodaje. Pérez Ayala et al. (2022) señalan que:

“En virtud de lo anterior, será el equipo de trabajo (acorde con sus competencias y es-tilo de trabajo), los responsables de definir cuáles técnicas resultan ser las que mejor se adapten al esfuerzo necesario para cumplir con el enfoque de la caracterización en cada proyecto que se relacione con el desarrollo de un sistema multimedia” (p. 1).

Grabación

Es un proceso técnico en el que se registra el sonido en un dispositivo determinado como: un grabador, una filmadora, una cámara, entre otras para guardarlo y posteriormente reproducirlo, hay dos metodologías que se aplican en este proceso: La grabación analógica, se hace uso de una cinta magnética, que es barrida y se le imprimen las señales electromagnéticas, también existe la grabación digital, la captura de sonido y el almacenaje se realiza con señales digitales y para producirse se utilizan cintas, discos compactos, disco duro de PC, entre otros.

Pérez Porto (2018) señala que:

Las grabaciones de texto se conocen como grabados o impresiones. Estas grabaciones permiten el almacenamiento y la difusión de la palabra escrita. La idea de grabación, de todos modos, actualmente suele asociarse al registro de audio o video. Un estudio de grabación, en este sentido, es un lugar especialmente preparado para que los músicos graben sus composiciones. La grabación puede ser analógica o digital según el tipo de señal que se registre (p. 102).

Historia de la Grabación

Desde finales del siglo XIX hasta nuestros días el registro sonoro ha evolucionado con avances tecnológicos en calidad, durabilidad y utilidad del sonido registrado.

La historia del registro sonoro inicia en el año 1854 con el francés Édouard-León Scott quien inventó y patentó el Fonoautógrafo y hasta el año 1860 fue la primera grabación capaz de registrar sonidos de una línea con pequeñas variaciones. En 1877 se registró un hecho histórico en Estado Unidos, Thomas Edison inventó el Fonógrafo que funciona por medio de un transductor acústico mecánico que vibra al llegar las ondas sonoras. En 1887 hubo una mejora del fonógrafo llamado Gramófono que contaba con un plato giratorio que hacía girar el disco y con la ayuda de una aguja sostenida por un brazo hacía que las vibraciones se reprodujeran a través de una trompeta. En 1890 Emilie Berliner inventó los discos que sustituyeron al cilindro y en el año 1925 apareció el tocadisco con la idea de reproducir música de forma eléctrica y no mecánica pero solo hasta el año 1940 se hizo famoso el Toca disco.

Otro gran avance en la grabación de audio ocurrió en 1962 aparece el casete compacto tuvo durabilidad y buena acogida hasta finales del año 1990, después el mercado lo fue sustituyendo por la tecnología láser para leer los datos de los CDS el CDP-101 que lanzó al mercado Sony en 1982. En 1995 se lanzó las primeras USB 1 capaces de transferir todo tipo de información digital a una velocidad de 12 Megabits por segundo y en el año 2000 se lanzó la USB2 con una velocidad de transmisión de superior a los 480 Megabits, después de las USB nació el tercer nivel de comprensión del MP3 en 1998 inició su comercialización.

Para concluir, Espacio Fundación Telefónica (2016) menciona:

*Pero la verdadera revolución llegaría de la mano de Internet. La creación de un software de intercambio de archivos, el llamado **P2P** (peer-to-peer), el auge de plataformas como **Napster** primero (finales de 1999) y **MySpace**, **iTunes**, **Kazaa**, **Spotify** o **Deezer** después, así como de aplicaciones y softwares de creación musical –**Garage Band**, **Cubase**, **Logic**, **Protools**...- abrirán las puertas a fans, melómanos, consumidores e incluso a los propios músicos, a un mundo nuevo, desconocido en sus inicios, pero alentador (p. 1).*

Postproducción, Edición y Mezcla

Postproducción: Momento de compilar los audios generados en la grabación y realizar la respectiva edición, mezcla y masterización de los audios según la necesidad sonora de cada uno. Algunos estudios de la postproducción señalan que “la postproducción de sonido es la etapa final de la elaboración de la banda sonora de un producto audiovisual y que incluye procesos como la ambientación musical, la sonorización, el doblaje y el procesado de audio o masterización. La postproducción de audio consta de una serie de fases o etapas que dependen en mayor medida de la complejidad del proyecto audiovisual, pues no es lo mismo realizar la postproducción de un documental que la de un videojuego, una película o un “making off” (Antonio Ayala, 2010, p.10).

Antes de la tecnología la edición de sonido se realizaba con la cinta magnética, el proceso era muy preciso porque se cortaba la cinta para eliminar segmentos de audio no

deseados y se unía la cinta de nuevo, hoy en día hay más opciones para editar los audios, como: limpiar el ruido de los diálogos, adición de dialogo, música, ajustes de niveles, sonidos Foley, efectos y todo lo que desee para crear un paisaje sonoro general para un proyecto. Ayala (2010) señala que *“La edición en muchas ocasiones se reduce a un “corta-pega”, pero en realidad en un proceso más complejo que incluye la eliminación de silencios y ruidos molestos, la combinación de sonidos, el reajuste de niveles de sonido, etc.”* (p. 11).

La mezcla se refiere a la etapa final de la producción, es el momento donde se manipulan lo audios editados para crear una mezcla cohesiva que funcione en armonía, esto se realiza ajustando cada elemento asegurándose que la mezcla transmita emoción y mejore la historia. La mezcla es responsable de generar una experiencia de sonido agradable desde el principio hasta el final del proyecto.

Una vez ubicados definitivamente todos los elementos sonoros de la banda sonora tras el montaje y corregidos o realzados los elementos sonoros deseados mediante el procesado de efectos tiene lugar la etapa de mezclas que consiste en situar cada uno de los elementos sonoros en una distribución espacial del oyente (lo que técnicamente se denomina “panoramizar”) y en situar cada elemento a su nivel sonoro adecuado. Al finalizar este proceso obtendremos la banda sonora final en un número determinado de pistas que dependerán del formato de proyección del producto audiovisual (mono, estéreo o surround) (p. 12).

La Radio

La radio también conocida como radiocomunicación, fue la primera tecnología que permitió transmitir sonidos como la voz humana o música, es una tecnología de comunicación a distancia a través de la emisión de ondas electromagnéticas que transportan señales de audio.

Maxwell fue el primero en formular una teoría del funcionamiento de la radiación electromagnética, de modo en que las ondas electromagnéticas se propagan a través del aire.

¿Qué es producir en radio?

María Pilar Martínez (2002) asegura que,

Por producción radiofónica se entiende el proceso creativo que implica la aplicación de técnicas, hábitos informativos y destrezas cuyo ámbito de trabajo se centra en la realización de programas, grabados o en directo, la realización técnica de elementos de identificación o de continuidad, o en la elaboración de un producto radiofónico ya sea de naturaleza informativa o de creación y que tiene como objetivo la difusión de la programación (p. 4).

En diciembre de 1906, se produjo la primera emisión de sonido por radio de la historia: su responsable fue el científico canadiense Reginald Fessenden (1866-1932), por lo que ya fue un hecho la radio y trajo consigo un cambio importante a nivel mundial en el ámbito de telecomunicaciones ya que permitió la rápida información a grandes distancias, esto hizo que la radio la pudieran tener más personas de diferentes clases

sociales según indicó Cabezas (1984):

“Por su bajo costo y versatilidad la radio es el medio de penetración más masivo del mundo, lo que a primera vista podría ser un punto negativo su carácter unisensorial es su máspreciado valor, gracias a que la radio solamente puede usar el sonido podemos escucharla desde que nos afeitamos por la mañana, cocinando al medio día o conduciendo nuestro automóvil mientras nos trasladamos hasta nuestro trabajo” (p. 4).

La Radio en Colombia

A partir de 1940 la Radio Nacional ya institucionalizada junto a la autorización gubernamental de funcionamiento de emisoras privadas, dio comienzo formal a la era radial en Colombia. Posteriormente la consolidación de una programación frecuente, estructurada y atractiva junto a la ampliación y popularización del medio, entre otras cosas por la posibilidad de adquisición de aparatos receptores para la población general, cambiaron de manera significativa la cotidianidad de la sociedad colombiana (Señal Memoria, 2020).

Así cada colombiano tuvo la oportunidad de recibir información radial desde discursos de presidentes, estaban al tanto de los deportes, aprender nuevas recetas, saber cómo cuidar a sus animales domésticos, se enteraron de lo que estaba pasando en diferentes latitudes, pero sobre todo la radio permitió que el país se conociera y se conectara.

Radio en Internet

Ahora no solo se cuenta con la radio en un solo dispositivo en formato FM, sino que existe una emisora que emite información por medio de una tecnología innovadora llamada streaming a través de internet conocida como radio online o en línea, la mayoría de los dispositivos dispuestos para este uso contiene las direcciones URL de las emisoras de radio, el dispositivo debe estar conectado a internet para ofrecer una mayor cobertura.

La radio en internet o Streaming de audio consiste en la posibilidad de escuchar audio o emisoras de radio a través de la red mediante una estrategia digital denominada streaming, término que refiere a ver u oír un archivo directamente en una página web sin necesidad de descargarlo previamente a la computadora. Se podría traducir como “hacer clic y obtener”. Con la tecnología “streaming” presentada en 1995 con el lanzamiento de la primera versión del programa Real Audio se puede tener una radio en línea.

Gracias a esta tecnología escuchar radio por internet es muy sencillo se puede escuchar las emisoras de radio favoritas en todo el mundo directamente en el ordenador de forma gratuita o también están disponibles en el dispositivo móvil.

Zencaster

*Zencaster facilita la grabación de podcasts como si de una llamada o videollamada se tratara. Además, para ponértelo más fácil, permite **tomar anotaciones** para la edición posterior o incluso **comunicaros con un chat***

interno mientras estáis grabando el podcast. Y al ser online, no importa que uses Windows, Mac o Linux. Tan sólo necesitas una conexión de al menos 5 Mbps (se recomienda más de 10 Mbps), un navegador compatible con Chrome como Brave, Google Chrome o Microsoft Edge y más de 10 GB de espacio en disco.

(López, 2021, p. 21)

Zencaster fue especialmente desarrollado **para grabar conversaciones remotas en alta calidad** para su posterior publicación en podcasts. En enero del 2021 se determinó que ya hay más de 1.750.000 podcast en todo el mundo con más de 43 millones de episodios en todo el mundo lo que lleva a concluir que ha sido el medio de comunicación con más alcance después de la pandemia, relacionando, motivando, uniendo e informando a cada oyente, lo mejor es que son grabados de alta calidad.

Password Alimentos

La emisora constituida por la universidad Nacional Abierta y A Distancia virtual (RUV) para el beneficio de la comunidad universitaria y aún de todo público enriqueciéndolos con sus temas científicos, investigativos, formativos, culturales, seguridad alimentaria y nutricional, que tiene como fin brindar información por medio de entrevistas a toda la comunidad académica acerca de temas relevantes en la industria de alimentos, con una emisión de media hora.

Metodología

En el desarrollo de este proyecto para Password Alimentos cuenta con la participación de la directora Luz Elena Amaya, donde se realiza una entrevista por semana a diferentes profesionales, abordando temas y dinámicas de calidad. Para que diferentes usuarios de la emisora de la universidad UNAD, puedan ser retroalimentados de los conceptos que se logran captar de los profesionales. De esta manera la metodología que se utiliza para desarrollar este proyecto se fundamenta en la ejecución de actividades específicas aplicando las etapas básicas de una producción de audio, preproducción, producción y postproducción.

Preproducción

En esta etapa se realiza la preparación técnica, logística y conceptual de lo que se quiere capturar en cada grabación, para esto se realizan los siguientes roles:

Construcción de un plan de trabajo para los próximos 6 meses.

Definición de logística: Hora, lugar, duración de la entrevista y por menores que se puedan presentar por parte de los participantes.

Definición la técnica de microfonería, equipos DAW y necesidades que se presenten al entrevistado.

Definición de la característica de la entrevista (Guion).

Construcción de maqueta de la entrevista.

Generación de cuenta en la aplicación Zencaster previa.

Producción

Es la etapa de creación de los contenidos de audio de las entrevistas, los roles a trabajar son:

- Grabación por semana de la entrevista acordada, se graba en diferente canal para una mejor edición, se hace la observación a los participantes de contar con una excelente conexión internet, buenos auriculares y un espacio propicio para la grabación, se les sugiere quitar sonido de las aplicaciones y así no haya distractores que puedan interrumpir la grabación.

Para esta producción se cuenta con tres participantes; La entrevistadora, el invitado profesional y la estudiante de la universidad UNAD encargada de grabar en el programa Zencaster, se pulsa el botón grabar y se procede a dar inicio a la entrevista, la estudiante es quien está atenta al desarrollo técnico de la entrevista y del tiempo que no debe superar los 28 minutos teniendo en cuenta que en la edición se añadirán cortinillas, cabezotes, capsulas, corte y cierre.

Cuando finalice el tiempo de grabación se oprimirá el botón de stop y se guardará la sesión en formato mp3 y se descarga en el ordenador del estudiante responsable, es importante que ningún participante se desconecte de la reunión en línea hasta confirmar la correcta descarga y funcionamiento del audio grabado, para impedir que se pierda.

Postproducción

En esta etapa se realiza la compilación y edición de los audios, realizando los siguientes pasos:

La edición de audios por separado el programa de audio Reaper: el primer paso es reducir los ruidos molestos que se produjeron dentro de la grabación, recortes de equivocaciones por parte del entrevistador y el entrevistado, aplicación de efectos necesarios como ecualizador, compresor y reverberación según la necesidad del audio.

La aplicación de píldoras, cuñas, cortinillas y musicalización según necesidad del audio y orden establecido en el guion y tiempo establecido de la entrevista 30 minutos.

Se pasa el track por la masterización donde se ajusta el audio a -13LUFS.

Envío del audio para ser revisado y analizado por la directora donde ella genera correcciones para aplicar en los audios.

Por último, se realiza el envío del audio final en formato WAV y MP3 en una carpeta compartida de Drive.

Tabla 1*Cronograma de Actividades*

Se relaciona el cronograma de las actividades realizadas durante el proceso de grabación.

| Actividad | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 |
|---|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Producción del programa 1 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | x | | | |
| Producción del programa 2 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | x | | | |
| Producción del programa 3 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | x | | | |
| Producción del programa 4 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | x | | | |
| Producción del programa 5 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | | |
| Producción del programa 6 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | | |
| Producción del programa 7 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | | |

| | | | |
|--|---|---|---|
| masterización y envío del audio) | | | |
| Producción del programa 8 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | x | | |
| Producción del programa 9 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | |
| Producción del programa 10 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | |
| Producción del programa 11 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | |
| Producción del programa 12 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | x | |
| Producción del programa 13 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | | X |
| Producción del programa 14 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | | X |
| Producción del programa 15 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | | X |
| Producción del programa 16 (Grabación, edición, masterización y envío del audio) | | | X |

Tabla 2*Recursos Necesarios*

Se describe el personal, el tiempo, el presupuesto, la locación y suministros necesarios para la grabación

| Recurso | Descripción | Presupuesto \$ Cop |
|----------------------------------|--|---------------------------|
| Equipo Humano | Director de proyecto | \$ 0 |
| | El invitado | |
| | Ingeniero de sonido UNAD | |
| | Estudiante producción de audio | |
| Equipos y Software | Cuando es en el estudio de grabación | \$0 |
| | (computador con programa Reaper, interfaz de audio, cables, audífonos, micrófono) | |
| | Cuando es virtual | |
| | (Equipo computo, audífonos, aplicación Zencaster) | |
| Viajes y Salidas de Campo | Solo cuando es en el estudio de grabación | \$ 100.000 |
| | UNAD Desplazamiento de la directora, ingeniero de sonido y estudiante de producción de audio | |
| | UNAD durante los 4 meses | |
| Total | \$ 100.000 | |

Tabla 3*Resultados o Productos Esperados*

Se menciona el producto final del proyecto, especificando el tipo de documento en que se entrega cada etapa y el producto final

| Resultado/Producto Esperado | Indicador | Beneficiario |
|---|--|---|
| Un documento escrito con el desarrollo del trabajo | Un documento escrito formato PDF | Este documento escrito puede ser de beneficio para aquellos que desean adquirir conocimiento de este tema, además del estudiante de Producción de Audio, Ingeniería de Alimentos y público interesado en el tema. |
| 16 audios de “Password Alimentos” en medio digital. | archivos formato MP3 en una carpeta en Drive | Estudiantes de Producción de Audio, público interesado en el tema y Programa radial Password Alimentos. |

Referencias

- Antonio Ayala, C. (2010). Manual de postproducción. Ciclo formativo de grado superior de sonido. Editorial Galisgamdigital.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25594w/L1TE124_S4_W1.pdf
- Barrios Rubio, A. (2014). La Radio universitaria, ¿Una mezcla de experiencia, juventud y tecnología? *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*(126), 66-75.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5791217>
- Cabezas, A. (1984). Hacia una definición de la Radio Educativa. *Revista Chasqui*, 27-32.
<https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/viewFile/1766/1786>
- Cohen, D., & Pereyra, M. (2011). Lenguajes de la radio. Córdoba: Editorial Brujas.
<https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/78049?page=201>
- Espacio. Fundación Telefónica. (2016). 1,2,3 ¡grabando! una historia del registro musical.
<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/un-dos-tres-grabando/>
- López, J. M. (2021, diciembre 26). Zencastr es el aliado perfecto para grabar podcasts online. <https://hipertextual.com/2021/12/grabar-podcasts-zencastr>
- Martínez Costa, M. P. (2002). Capítulo 5: La producción radiofónica de los programas informativos. *Información Radiofónica*. (A. Amoedo Casails, Ed.) España: Ariel Comunicación.
https://drive.google.com/file/d/11rpt2PYO2ILfjmE_bZMdPwEmljmEWa
[fc/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/11rpt2PYO2ILfjmE_bZMdPwEmljmEWa)
- Mejía, M. (2021). ¿Sabes que es Zencastr? ¡Aprende a crear un Podcast fácilmente!
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-zencastr/#conoce-que-es-zencastr>

- Montañez, L. (2017). Elementos del documento final de trabajo de grado. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/10596/10560>
- Peláez Ayala, C., Solano Alegría, A., & Granollers Saltiveri, A. (2022). Producción de sistemas multimedia: un enfoque centrado en la co-creación de valor y el diseño responsable. Edicions de la Universitat de Lleida. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/e-reader/unad/229368?page=102>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2018, febrero 15). Definición de grabación - Qué es, Significado y Concepto. *Definición de*. <https://definicion.de/grabacion/>
- Radio UNAD Virtual [RUV]. (n.d.). Password Alimentos. *Edu.co*. <https://ruv.unad.edu.co/>
- Restrepo, D. (2009). Técnicas de grabación. Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/3327>
- Rodríguez, X. (2019). Historia del sonido: desde el fonógrafo hasta el futuro. *Treintaycinco*. <https://35mm.es/historia-sonido>
- Señal Memoria. (2020, febrero 1). Radio Nacional, 80 años registrando la historia de Colombia. <https://www.senalmemoria.co/articulos/radio-nacional-80-anos-registrando-la-historia-de-colombia-0>
- Tecnología en Producción de Audio UNAD. (2014). Normas APA [e-biblioteca UNAD]. *[Archivo de video]*. Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. <http://hdl.handle.net/10596/4780>