



PRODUCCIÓN DE AUDIO DE DOCE EPISODIOS DEL PROGRAMA RADIAL INMERSIÓN DIGITAL, CADENA MULTIMEDIA PARA LA EMISORA RADIO UNAD VIRTUAL - RUV DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ

AUDIO PRODUCTION OF TWELVE EPISODES OF THE RADIO PROGRAM DIGITAL IMMERSION, MULTIMEDIA NETWORK FOR THE UNAD VIRTUAL RADIO – RUV STATION IN BOGOTÁ

Nahum Bermeo Barrera
Estudiante del programa Tecnología en Producción de Audio.
Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
nbermeoba@unadvirtual.edu.co

Carlos Andrés Eraso Realpe
Docente de tiempo completo.
Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
<https://orcid.org/0000-0002-3028-9672>
carlos.eraso@unad.edu.co



RESUMEN

Este proyecto tiene como propósito la producción de audio para el programa radial Inmersión Digital, orientado a la divulgación de conocimientos en ingeniería multimedia. El trabajo se desarrolla como parte del proceso de culminación del programa académico Tecnología en Producción de Audio de la UNAD, bajo la tutoría del docente David Agudelo Bernal.

El documento describe las etapas del proceso: preproducción, producción y postproducción. En la preproducción se elaboró un cronograma, un libreto estructurado y un listado de requerimientos técnicos para garantizar la calidad del contenido. Durante la producción se utilizó la plataforma Zencast para la grabación remota de los episodios.

En la postproducción se realizó la edición, mezcla y masterización del material sonoro, asegurando estándares profesionales.

El resultado final fue revisado y aprobado por los directivos del programa, y posteriormente alojado en un repositorio institucional para su emisión en la Radio UNAD Virtual. Este proyecto evidencia la aplicación de conocimientos técnicos en un entorno educativo real, fortaleciendo la formación profesional del estudiante.

Palabras clave: radio universitaria; pódcast; educación a distancia, producción de audio, mezcla y masterización.



ABSTRACT

This project focuses on audio production for the radio program Inmersión Digital, aimed at sharing knowledge in multimedia engineering. It is part of the final academic stage of the Audio Production Technology program at UNAD, under the guidance of professor David Agudelo Bernal.

The document outlines the stages of pre-production, production, and post-production. Pre-production involved creating a schedule, a structured script, and a list of technical requirements to ensure content quality. Zencastr was used for remote recording during production. Post-production included editing, mixing, and mastering to meet professional standards.

The final product was reviewed and approved by program directors and uploaded to an institutional repository for broadcast on Radio UNAD Virtual. This project demonstrates the practical application of technical knowledge in an educational context, enhancing the student's professional development.

Keywords: university radio; podcast; distance education; audio production; mixing and mastering.



INTRODUCCIÓN

En esta propuesta se presenta una metodología para la creación de doce episodios del programa radial llamado *Inmersión Digital*, producido por la Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería (ECBTI) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) y transmitido a través de la emisora RUV (Radio UNAD Virtual).

Este programa tiene como objetivo principal explorar temas multimedia de interés para el público en general y la comunidad unadista. Los temas abordados son diversos, como innovación, crecimiento personal, emprendimiento y negocios, entre otros, y cada episodio que se emite semanalmente tiene una duración de 30 minutos.

La producción de audio de este programa se divide en tres etapas fundamentales: preproducción, producción y postproducción. En la preproducción se destaca la importancia de una comunicación eficiente en el equipo de trabajo para organizar y coordinar aspectos técnicos necesarios para la grabación de diálogos o entrevistas, así como para la gestión del tiempo del programa. Esta etapa es esencial para garantizar que la producción de audio cumpla con las normas técnicas requeridas.

La etapa de producción se centra en la captura de sonido durante la grabación de los segmentos del programa. La calidad de esta fase depende en gran medida de la planificación adecuada efectuada durante la preproducción.

Finalmente, en la etapa de postproducción se lleva a cabo la edición de las grabaciones. Aquí se definen elementos como las cortinillas y se controla el tiempo de duración de cada episodio. También se realiza la mezcla y el balance de audio para lograr la mejor calidad posible. Una vez completada esta etapa, se entrega el producto final en formato máster para su revisión y posterior publicación.

A lo largo de la ejecución del proyecto de producción de los doce episodios del programa radial *Inmersión Digital*, se lograron varios resultados clave. En primer lugar, se cumplió con la planificación y el cronograma propuestos, lo que permitió la grabación, edición y publicación semanal de los episodios, asegurando la continuidad y fluidez en la programación. Cada episodio abordó con éxito temas relevantes como la innovación, el crecimiento personal y el emprendimiento, alcanzando así el objetivo de ofrecer contenido de valor tanto para la comunidad unadista como para el público en general.

En cuanto a la calidad técnica, la producción mantuvo altos estándares de audio en todas las etapas del proceso. La etapa de preproducción garantizó que el equipo técnico estuviera adecuadamente coordinado, lo que facilitó una captura de sonido eficiente durante la producción. En la postproducción se obtuvieron mezclas balanceadas y una edición pulida que mejoró la claridad y profesionalismo de cada episodio.





Finalmente, el producto final fue entregado en formato máster y aprobado sin mayores modificaciones, lo que permitió su emisión puntual en la plataforma RUV (Radio UNAD Virtual). El proyecto no solo alcanzó sus

metas en términos de tiempo y calidad, sino que también proporcionó a los estudiantes involucrados una experiencia práctica valiosa en el ámbito de la producción de audio.

METODOLOGÍA

La metodología empleada para llevar a cabo este proyecto se basa en un proceso estructurado, que sigue las etapas básicas de producción de audio establecidas por la industria: preproducción, producción y postproducción. Se realiza una selección cuidadosa de equipos diseñados para audio profesional y se aplican técnicas refinadas a lo largo de los años, lo que permite ejecutar este proyecto con precisión.

La experiencia acumulada por el estudiante, tanto en el ámbito académico como en actividades relacionadas fuera del

entorno educativo, proporciona la base para asumir el rol de editor. Este papel se ejerce de acuerdo con un estándar determinado por referencias sonoras de episodios previos del programa radial.

El objetivo es influir en la manera de producir este contenido sonoro, asegurando que el mensaje se transmita de manera efectiva a los estudiantes. La combinación de conocimientos teóricos, experiencia práctica y el uso de equipos adecuados garantiza la correcta emisión del material.

RESULTADOS

[...] La ejecución de proyecto permitió alcanzar productos que evidencian el cumplimiento de los objetivos planteados. Estos resultados, además de reflejar el proceso técnico de producción de los episodios del programa Inmersión Digital, muestran el impacto académico y formativo en los

estudiantes y docentes involucrados. A continuación, se presenta una síntesis de los principales productos generados, sus indicadores de verificación y los beneficiarios directos de cada uno.



Tabla 1. Productos generados, indicadores y beneficiarios del proyecto Inmersión Digital

Resultado/Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Compilado de doce episodios para el programa <i>Inmersión Digital</i>	Archivos de audio alojados en Google Drive	RUV – <i>Inmersión Digital</i> . Estudiantes del programa de Ingeniería Multimedia. Estudiantes de carreras afines con la industria multimedia y de producción de audio. Docentes del programa de Ingeniería Multimedia y Producción de Audio.
Documento del proyecto aplicado: programa radial <i>Inmersión Digital</i>	Documento Trabajo de grado	Estudiantes de Producción de Audio Digital. Estudiantes de Comunicación Social. Estudiantes de Multimedia. Estudiantes de carreras afines a medios audiovisuales. Docentes de medios digitales.

Fuente: elaboración propia.

CONCLUSIONES

Es crucial continuar fomentando espacios que permitan la aplicación y desarrollo de los conocimientos adquiridos durante el proceso académico, ya que estos fortalecen las técnicas y procedimientos que los estudiantes enfrentarán en la vida real. Esta fase de experimentación y exposición genera cuestionamientos y aprendizaje autónomo, fundamentales para la experiencia laboral.

En el ámbito del audio, es evidente que las limitaciones técnicas relacionadas con los equipos disponibles y los problemas acústicos influyen significativamente en el resultado final. No obstante, también es claro que las máquinas no son completamente automáticas y que los conocimientos y habilida-

des del operador marcan la diferencia en la calidad del producto obtenido.

Un aspecto destacado de todo este proceso es la libertad creativa, siempre con el objetivo en mente. No existe una única forma de alcanzar la meta establecida; más allá de las pautas técnicas, el tratamiento del audio es una cuestión subjetiva que varía de una persona a otra. Por ello, una recomendación importante es realizar comparaciones con referencias sonoras y permitir que la creatividad fluya sin limitarse estrictamente a los parámetros iniciales. Estos deben ser vistos como puntos de partida para explorar un universo sonoro diverso y enriquecedor.





La implementación del proyecto *Inmersión Digital* ha sido fundamental no solo para la formación técnica de los estudiantes en el campo de la producción de audio, sino también para su desarrollo profesional y personal, pues ha fomentado espacios donde se aplican y desarrollan los conocimientos adquiridos, y ha fortalecido las competencias que necesitarán en su vida laboral. Esta experiencia de experimentación y exposición ha propiciado un aprendizaje autónomo, esencial para adaptarse a las exigencias del entorno laboral actual.

Los resultados obtenidos reflejan un impacto significativo en la comunidad académica y en la audiencia general, ya que la mejora en la calidad de producción de audio ha enriquecido el contenido del programa y ha promovido la socialización y la educación en el ámbito multimedia.

A través de este proyecto, los estudiantes han podido experimentar de primera mano la importancia de las técnicas de grabación y la influencia de los factores técnicos en el resultado final, lo que les permite abordar futuros desafíos con una perspectiva más crítica y creativa.

Además, el enfoque en la libertad creativa y la subjetividad en el tratamiento del audio ha enriquecido el proceso de aprendizaje, al permitir que los estudiantes exploren y experimenten más allá de los parámetros iniciales y cultivar un ambiente propicio para la innovación y la exploración de un universo sonoro diverso.

Esto no solo beneficia a los estudiantes en su formación, sino que también enriquece la oferta educativa de la universidad, al posicionar el programa *Inmersión Digital* como un referente en la producción de contenido multimedia de calidad.

Los resultados de este proyecto no solo han contribuido a la formación de profesionales competentes en el ámbito del audio, sino que también han generado un impacto positivo en la comunidad académica y en la difusión de conocimientos en disciplinas relacionadas con la producción de audio y multimedia, ya que la experiencia adquirida en este proceso es invaluable y sentará las bases para futuros proyectos y colaboraciones en el ámbito educativo y profesional.

BIBLIOGRAFÍA

- Araya Rivera, C. (2012). Cómo producir un programa de radio. *Revista Educación*, 30(2), 165. <https://doi.org/10.15517/revedu.v30i2.2236>
- Bourriaud, N. (2022). *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora.
- PreSonus. (s.f.). *Manual de usuario Studio One 6*. Manuales.com.co. <https://www.manuales.com.co/presonus/studio-one-6/manual?p=4>



- Díaz, L. A. (s. f). Historia - RUV - Radio UNAD Virtual. Edu.co, de <https://ruv.unad.edu.co/index.php/historia>
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. (s.f.). *¿Quiénes somos?*. Radio UNAD Virtual. <https://ruv.unad.edu.co/ruvwp/quienes-somos-ruv/>
- Inmersión Digital - RUV - Radio UNAD Virtual. (s/f). Edu.co., de <https://ruv.unad.edu.co/ruvwp/>
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD. (s.f.). *Inmersión Digital*. Radio UNAD Virtual. <https://ruv.unad.edu.co/ruvwp/?s=Inmersi%C3%B3n+Digital>
- Pérez Porto, J., y Merino, M. (2019, 25 de diciembre). *Grabación: qué es, definición y concepto*. Definicion.de. <https://definicion.de/grabacion/>
- Rabiger, M. (2005). *Dirección de documentales* (3.ª ed.; M. L. de Diego Morejón, trad.). Instituto Oficial de Radio y Televisión. (Trabajo original publicado en 1987). <https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2016/04/Direccion-de-Documentales-Michael-Rabiger.pdf>
- Rodríguez Norato, L. A. (2020, 19 de febrero). *Radio Nacional, 80 años registrando la historia de Colombia*. Señal Memoria – RTVC. <https://www.senalmemoria.co/articulos/radio-nacional-80-anos-registrando-la-historia-de-colombia-0>
- Rodríguez Norato, L. A. (2021). *Divulgación de documentos audiovisuales patrimoniales en entornos digitales* [tesis de grado]. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. <http://hdl.handle.net/20.500.12010/20469>
- Steve Savage. (2014). *Mixing and mastering in the box: The guide to making great mixes and final masters on your computer*. Oxford University Press.