

Más allá del estudio: nuevas rutas para la Producción Musical



En campus Mty se realizó AUTECH 2025, festival enfocado en producción y tecnología musical; participaron especialistas internacionales

08/10/2025

Martha Mariano

Ser proactivos, creativos, capacitarse y adaptarse a las nuevas tecnologías fueron algunos de los consejos que recibieron estudiantes de Producción Musical para enfrentar de mejor manera las nuevas necesidades y exigencias del mundo laboral.

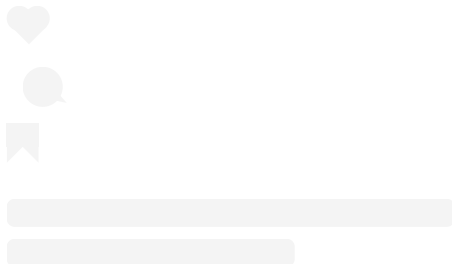
Así lo compartieron **John Krivit**, ex presidente de la Sociedad de Ingeniería de Audio (AES) y **Alexander Horowitz**, líder de desarrollo de videojuegos en Reino Unido, en el evento **AUTECH**.

*“Una de las cosas que noto en los estudiantes de Producción Musical es que están aquí porque **aman la música** y quieren hacer música, pero hay otras formas de sacar provecho a su carrera.*

“Para eso tienen que ser muy proactivos y creativos, por ejemplo, tengo estudiantes que se dedican a la música aplicada a la radiodifusión deportiva, donde han obtenido Grammys”, señaló John Krivit.



[View this post on Instagram](#)



Organizado por la [Licenciatura en Tecnología y Producción Musical](#), en el [campus Monterrey](#), AUTECH es un festival de audio enfocado en producción musical, audio para videojuegos y tecnología musical.

Las conferencias, *show room* de marcas, talleres y *showcases* se llevaron a cabo el pasado **26 y 27 de septiembre**.

“Como productores tenemos que aprender cosas nuevas y emocionantes de forma creativa y técnica”.- Alexander Horowitz.

Durante la conferencia ***15 strategies for matriculating into your audio career***, John Krivit aseguró que uno de los principales errores que comenten los recién egresados es creer que no pueden trabajar en una empresa con la más alta tecnología.

“Siempre apunten alto, no se queden en la comodidad de estar en solo un estudio de grabación, pueden estar muy relajados ahí.

*“Mi recomendación es que busquen empresas que estén constantemente **capacitándolos**, tu experiencia no es tan importante como tu curiosidad”,* compartió.



John Krivit, ex presidente de la Sociedad de Ingeniería de Audio (AES) .
Foto: Martha Mariano.

Fomenta equipo colaborativo

Alexander Horowitz, director del equipo de audio europeo del videojuego **Hogwarts Legacy**, cuya banda sonora original fue nominada al Grammy, destacó la relevancia de seguir descubriendo capacidades individuales.

“Como productores tenemos que aprender cosas nuevas y emocionantes de forma creativa y técnica; un ejemplo, fue cuando trabajé en el juego de Howgarts.

“En ese momento mi mayor reto fue que mientras trabajaba en él, decidí estudiar un doctorado enfocado en la creación de juegos para niños con necesidades especiales”, compartió en la conferencia **Game sound desing**.

"Busquen empresas que estén constantemente capacitándolos, tu experiencia no es tan importante como tu curiosidad".- John



Alexander Horowitz, líder de desarrollo de videojuegos en Reino Unido.
Foto: Martha Mariano.

Horowitz aseguró que formar **equipos multidisciplinarios** es fundamental en las industrias creativas.

*“Aprender a hablar el idioma de artistas, compositores, programadores, animadores, etc., es fundamental para **encajar** en un panorama general.*

“Tenemos que volvernos accesibles a las nuevas herramientas y abrir paso a conocer la pasión de los demás”, afirmó.

LEE MÁS:

