

PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR- (Pregrado)										
I.- DATOS GENERALES										
Nombre de la Facultad: <i>Facultad de Humanidades y Educación</i>										
Nombre de la Carrera o Programa: <i>Comunicación Social</i>										
Mención: <i>Comunicación Audiovisual</i>										
Nombre de la Unidad Curricular (Asignatura): <i>Sonido</i>										
Departamento y/o cátedra: <i>Comunicación Audiovisual</i>										
Régimen: <i>(indique si es semestral o trimestral)</i>					Número de Unidades Crédito: <i>es el número de unidades crédito que se especifica en la malla curricular de la carrera</i>					
Taxonomía: <i>Coloque la Taxonomía de acuerdo a lo establecido en la malla curricular de la Escuela</i>					Régimen de Evaluación:	Evaluación Continua (EVC)	x	Evaluación Continua con Reparación (EVCR)	Evaluación Final y Reparación (EVFR)	
Código de la Unidad Curricular:										
Tipo de Unidad Curricular:	Obligatoria	x	Electiva		N° horas semanales: Teóricas	3	Prácticas/Seminarios/Laboratorio ( ) ( ) ( x )			
Categoría de la Unidad Curricular:	Intra-Facultad				N° horas semanales de acompañamiento docente (HAD)	4	N° horas semanales trabajo independiente (HTI)			4
	Inter-Facultad									
	Institucional									
	Escuela / Programa			x						
Ubicación en el plan de estudios: <i>4to semestre</i>					Modalidad:	Presencial	x	Virtual		
						Semipresencial		En línea		
Prelaciones/Requisitos:					Unidades curriculares a las que aporta:					
Responsable(s) de diseño del Programa: <i>Andrés Sequea, Carlota Fuenmayor</i>										
Fecha de aprobación del Programa en el Consejo de Facultad: <i>reporte el mes y el año en que fue aprobado el programa</i>										

II.- JUSTIFICACION
<p><i>El sonido es uno de los dos grandes factores que intervienen en una producción audiovisual. Como parte fundamental del mensaje, el audio permite transmitir la intención del producto y comunicar el mensaje de manera adecuada. El sonido recrea la realidad ficcionada, en el caso de los géneros narrativos, y la realidad histórica, en el caso de los géneros de no ficción, así que el valor expresivo del sonido no puede menospreciarse.</i></p> <p><i>Pero ocurre que para lograr la creación de la atmósfera sonora que se ha planteado, es imperativo el</i></p>

*conocimiento de las técnicas de recogida del sonido que mejor se adapten a las necesidades del producto. El proceso de grabación en locación y en exteriores, la creación de efectos sonoros y la mezcla final de audio son habilidades fundamentales que debe manejar todo comunicador social que pretenda desarrollarse en el área de la producción audiovisual*

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS *Enumera y enuncia las competencias generales con sus respectivas unidades y criterios de desempeño, así como las competencias profesionales (básicas y específicas, según el plan de estudio) con sus unidades y criterios de desempeño. Se incluyen solo aquellas competencias generales y específicas con las unidades y criterios de desempeño que la unidad curricular va a desarrollar.*

Competencias General 1 (CG1): Aprender a trabajar con el otro

Unidad de competencia 1 (CG1 – U1)  
Actúa creativamente ante diversas situaciones

1. Propone opciones novedosas de solución
2. Analiza críticamente las opciones propuestas
3. Aplica la solución de mayor beneficio-costo
4. Evalúa, individual o colectivamente, la solución aplicada en términos de novedad, valor y eficacia

Competencias Profesional 1 (CP1): Propone obras de creación de naturaleza comunicacional

Unidad de competencia 1 (CP1 – U1)  
Realiza o gestiona la realización de la obra

1. Interviene, en diferentes roles, en la realización de la obra

Competencias Profesional 2 (CP2): Produce trabajos audiovisuales

Unidad de competencia 1 (CP2 – U1):  
Propone un proyecto audiovisual

1. Expone una idea creativa
2. Determina las necesidades para materializar un contenido:  
recursos humanos, equipos y materiales, locaciones

Unidad de competencia 2 (CP2 – U2):  
Realiza o gestiona la realización de un producto audiovisual

1. Determina criterios para la administración de recursos financieros
  2. Conformar equipos de trabajo con los recursos humanos apropiados
  3. Interviene en la grabación del producto audiovisual
  4. Interviene en la edición del producto audiovisual
- Maneja las plataformas para cargar y compartir productos

	audiovisuales
Competencias Profesional Específica 1 (CPE1): <b>Aplica conocimientos sobre su área de estudios</b>	
Unidad de competencia 1 (CPE1 – U1) <b>Selecciona las imágenes y/o sonidos para la edición y montaje</b>	<b>1. Identifica de la cadena de producción de material visual y/o sonoro</b> <b>2. Selecciona los clips más adecuados para el proyecto.</b>
Unidad de competencia 2 (CP1 – U2) <b>Ordena los materiales sonoros y visuales</b>	<b>1. Recrea el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia.</b> <b>2. Utiliza las técnicas narrativas para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia..</b>

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS <i>(Coloca las unidades temáticas y contenidos de la asignatura. Recuerde que las unidades temáticas compilan los temas de la misma)</i>	
<b>UNIDAD I</b> <b>Historia del sonido en el cine</b>	1. Primeros pasos en el empleo del sonido al cine 2. La llegada del sonido síncrono con la imagen y el nacimiento de la voz 3. Evolución del uso del sonido en el cine 4. El departamento de sonido y su relación con el proceso de preproducción 4.1. Cargos y funciones del departamento de sonido 4.2. Reuniones con la dirección general para evaluar los requerimientos de sonido 4.3. Reuniones con el resto de los departamentos 4.4. El guion literario y el guion técnico como herramientas para crear estrategias en el proceso de recogida del sonido
UNIDAD II Teoría del sonido	1. Conceptos fundamentales 2. Intensidad, tono y timbre 3. Frecuencia y longitud de ondas
UNIDAD III La microfónica y las técnicas de grabación en locación	1. Microfonía 1.1. Tipos de micrófonos y sus patrones polares 1.2. Uso adecuado de los micrófonos 1.3. Niveles estándares de operación

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Técnicas básicas de una grabación de audio en locación             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Las técnicas, el soporte de grabación y los formatos</li> <li>2.2. Cableado y monitorización de audio</li> <li>2.3. Planillas de registro de tomas</li> <li>2.4. Montaje y desmontaje de equipos de audio</li> </ol> </li> </ol>
UNIDAD IV Postproducción de audio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Procesamiento de señales             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Limpieza de audios</li> <li>1.2 Ecuilización de audios</li> </ol> </li> <li>2. Edición de audios             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Selección de tomas</li> <li>2.2 Compilación</li> </ol> </li> <li>3. Banda sonora             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Elementos de la banda sonora: la voz, efectos de sonido y la música</li> </ol> </li> <li>4. Diseño sonoro</li> </ol>
UNIDAD V Diseño Sonoro	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La conceptualización: cómo será el sonido del proyecto             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Fundamentos básicos de las funciones del sonido con respecto a la imagen</li> </ol> </li> <li>2. Programas de edición y grabación de sonido             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Creación de ambientes sonoros: la realización del sonido en películas</li> <li>2.2. Manejo de los programas de edición de audio</li> <li>2.3. Efectos de sonido, foleys y librerías de audio</li> <li>2.4. ADR y doblaje</li> <li>2.5. La mezcla general</li> <li>2.6. Stems y formatos de entrega del sonido</li> </ol> </li> </ol>
UNIDAD VI Sonido en directo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sonido en vivo             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Manejo básico de la consola de sonido</li> <li>1.2. Programas especializados de sonido para teatro</li> <li>1.3. Micrófonos y cableado</li> </ol> </li> </ol>

#### V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Las actividades docentes deberán conducir al desarrollo de las unidades de competencia y, por consiguiente, estarán diseñadas de forma tal que el o la estudiante tengan una participación activa en su propio aprendizaje, redirigiendo la función del docente al acompañamiento y orientación del proceso. En tal sentido, tales actividades comprenderán estrategias variadas. En las unidades de naturaleza más práctica, incluirán el diseño de ejercicios, simulaciones y elaboración de productos comunicacionales reales, y en las de naturaleza más teórica utilizarán técnicas como asignación de lecturas guiadas, análisis de textos, formulación de preguntas y problemas, estudio de casos y clases magistrales con o sin apoyo audiovisual, entre otras.

#### VI.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

La evaluación por parte del docente podrá ser de índole diagnóstica, formativa, formadora o sumativa y comprenderá estrategias variadas tales como la observación y registro de información en listas de cotejo, escalas de estimación y rúbricas para las actividades de naturaleza práctica, y para los contenidos teóricos, exámenes o pruebas cortas, exposiciones, comprobaciones de lectura y otras estrategias, a criterio del profesor.

Aparte de la evaluación docente, podría haber actividades de autoevaluación y coevaluación por parte de los estudiantes, sobre la base de criterios objetivos y válidos previamente establecidos, que les permitan determinar su avance en la asignatura

## VII.- REFERENCIAS

Textos

### **Bibliografía básica general:**

Chicago, Ch. (2019) "Técnico de sonido: el estudio de grabación". España: Ediciones Merak Media

Chion, M. (2019) "La audiovisión: sonido e imagen en el cine". España: Editorial La Marca

Evans, R. (2005). *Practical DV Filmmaking*. Massachusetts: Focal Press.

Fielden, J. (2011). *Roll Sound! A Practical Guide for Location Audio*. My Planet Press.

García, L. (2019). "Postproducción de audio digital, mezcla y masterización". España: Books on Demand

Gómez, A. Sole, J. (2021) "Postproducción de sonido para audiovisuales". España: Altaria Editorial

Hurbis-Cherrier, M. (2007). *Voice and Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production*. Focal Press.

Martín, D. Sevilla, J. (2018). *Electroacústica: técnico en sonido para audiovisuales y espectáculos..* Editoriañ Altaria, Barcelona

Mock, C. (2010). *A basic Intruduction of Sound Operating*.

Recuerdo López, M. (1992). *Técnicas de Grabación Sonora*. Radio Televisión Española.

Rumsey, F. (2009). *Sonido y Grabación. Introducción a las Técnicas Sonoras*. Madrid: Tim McCormick.

SAE Institute. (2007). *Guías del programa Audio Engineering Diploma*. España: SAE Institute.

Wyatt, H. (2004). *Audio Post Production for Television and Film, Third Edition: An introduction to technology and techniques*. Focal Press.

Martín, Daniel y Sevilla, Jaime. ELECTROACÚSTICA: TÉCNICO EN SONIDO PARA AUDIOVISUALES Y

ESPECTÁCULOS. Altaria, 2018

**Bibliografía adicional:**

Xalabarder, Conrado. (2006). *La música en el cine: una ilusión óptica*. Libros en red.

Román, Alejandro. (2008). *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Editorial Visión Libros.

Lebrecht, J. y Kaye, D. (2009). *Sound and Music for the Theatre The Art and Technique of Design*. Focal Press.

Páginas web

<https://freesound.org>

<https://freemusicarchive.org>

<https://www.soundgym.com>

<https://www.bandlab.com>

<https://emastered.com/es/blog>

Guías y material de apoyo

Definidas por el profesor al inicio de cada período académico.