



CARRERA: Tecnólogo en Industria
Audiovisual - énfasis:
***Diseño en Videojuegos**

Post Producción de
Sonido I

Módulo: III

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 2

Créditos educativos: 3

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Post Producción de Sonido I” tiene como propósito fundamental formar al estudiante en los principios teóricos y prácticos de la postproducción sonora audiovisual, combinando el análisis crítico del sonido en el cine con el dominio técnico de los procesos creativos y técnicos desde la ingesta del material hasta la mezcla final en estéreo y formatos multicanal básicos (5.1). Se busca que el estudiante desarrolle una escucha analítica profunda, comprenda los conceptos de audiovisión (Chion), diseño sonoro y narrativa sonora, y sea capaz de ejecutar de manera profesional edición de diálogos, limpieza, edición de ambientes, efectos, realización de foley y grabación de ADR. La asignatura fomenta la sensibilidad artística y el rigor técnico necesario para integrar el sonido como elemento narrativo esencial en la obra audiovisual.

II) Logros de aprendizaje

Analiza críticamente el uso del sonido en obras cinematográficas relevantes (clásicas y contemporáneas), identificando estrategias de diseño sonoro y su relación imagen-sonido para integrar el sonido a la narración audiovisual.

Edita diálogos con un tratamiento creativo (ecualización, compresión, reducción de ruido, reverb) para generar coherencia dentro del relato audiovisual.

Diseña y edita ambientes, efectos y capas sonoras que potencien la inmersión y el relato audiovisual para generar construir un diseño de sonido creativo

Combina, nivela y jerarquiza los elementos de una banda sonora para generar un valor añadido en la narrativa audiovisual.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
• Sonido en el cine y audiovisión	- Teoría del sonido cinematográfico - Importación y conformidad OMF/AAF/XML	- Diegético/no diegético, punto de escucha, acousmètre, sincronismo, contraste, extensión temporal - Edición rítmica, respiración, perspectiva. Tratamiento creativo de voces
• Edición de diálogos	- Orden de la sesión (boom-solaperos) - Limpieza de solaperos	- Eliminación y reducción de ruidos - ADR - Ecualizar voces - Automatización - Preparación de sesiones. ADR creativo y técnico.

• Ambientes y efectos	- Construcción y diseño - Técnicas de grabación de foley	- Edición creativa, Hard FX, Foley, Ambientación. - Uso creativo del espacio y silencio.
Mezcla estéreo y 5.1	- Mezcla básica	- Mezcla en función del proyecto - Espacialidad - Dinámica - Ruteos - Loudness

V) Orientaciones pedagógicas

La enseñanza se basa en un enfoque activo y práctico, combinando clases teóricas con laboratorios prácticos y evaluaciones continuas. Se recomienda el uso de metodologías como aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes trabajen en equipos para simular entornos profesionales, fomentando la colaboración y el uso real de computadoras y software. Las orientaciones incluyen exposiciones interactivas, talleres guiados en laboratorios equipados con computadoras y software.

VI) Bibliografía

- 1. “The Sound Effects Bible” – Ric Viers (2008)**
- 2. “Audio-Vision: Sound on Screen” – Michel Chion (1994, edición en inglés)**
- 3. “Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art” – John Purcell (2ª edición, 2013)**
- 4. “Practical Art of Motion Picture Sound” – David Lewis Yewdall (4ª edición, 2011)**
- 5. “Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema” – David Sonnenschein (2001) “The Location Sound Bible” – Ric Viers (2012)**