

Original

CARRERA: Tecnólogo en Industria



Audiovisual - énfasis:

Post Producción de
Sonido I

Módulo: III

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

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

IV) Orientaciones para la evaluación

La evaluación priorizará la demostración de competencias reales, con énfasis en la aplicación, la creatividad y la resolución de problemas. Se recomienda un sistema de evaluación continua que combine observación directa, productos finales y retroalimentación iterativa.

Se propone a continuación la siguiente rúbrica:

Componente de Evaluación	Descripción	Peso en la Nota Final	Criterios de Evaluación
Pruebas Prácticas	Pruebas presenciales donde los estudiantes manejan equipamiento para completar tareas específicas.	35%	Precisión técnica, eficiencia, seguridad en el uso de equipos, calidad del resultado.
Proyectos individuales y/o grupales	Desarrollo de un proyecto completo.	20%	Creatividad, integración de herramientas, colaboración, innovación en el uso de tecnología.
Portafolio y reflexión	Compilación de trabajos prácticos con una reflexión escrita o oral sobre el proceso.	5%	Calidad del portafolio, profundidad de la reflexión, evidencia de mejora continua.
Participación y asistencia	Participación activa en clases y talleres, incluyendo manejo seguro de equipos y contribución a discusiones prácticas.	35%	Asistencia regular, iniciativa, retroalimentación a pares.
Autoevaluación y evaluación por pares	Los estudiantes evalúan su propio trabajo y el de compañeros.	5%	Honestidad, objetividad, alineación con estándares de la industria.

Notas Generales:

- El docente podrá adaptar esta rúbrica según su criterio en relación a su planificación y diagnóstico de grupo.
- El criterio de evaluación se ajustará al Reglamento de Pasaje de Grado vigente en el momento.
- Se sugiere la ponderación del trabajo en equipo y la asistencia activa en clase como factores fundamentales para la obtención de un resultado positivo en el curso.

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)

