



CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

énfasis en:

***Diseño en Imagen y Sonido**

***Diseño en Videojuegos**

**Post Producción de
Sonido II**

Módulo: IV

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 4

Créditos educativos: 6

I) Propósitos de la unidad curricular

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Post Producción de Sonido II” busca profundizar en el análisis crítico y avanzado del sonido como elemento narrativo y estético en el audiovisual, con un enfoque principal en el cine, asumiendo conocimientos previos de edición básica y mezcla estéreo/5.1. Se enfatiza el valor añadido del sonido en la construcción emocional, atmósfera y significado, a través de visionados analíticos de películas, discusiones en clase y proyectos prácticos que integren técnicas tradicionales con herramientas de última generación (como audio inmersivo, IA en restauración sonora y formato Dolby Atmos). El propósito es formar profesionales capaces de diseñar bandas sonoras complejas, realizar quality checks exhaustivos y preparar deliveries para distribución en cine y streaming, fomentando una escucha crítica profunda, la innovación técnica y la colaboración interdisciplinaria para elevar la narrativa audiovisual a niveles profesionales avanzados.

II) Logros de aprendizaje

Analiza en profundidad el rol del sonido en películas cinematográficas clave, identificando estrategias avanzadas de diseño sonoro, su integración con la imagen y su impacto en la narrativa, mediante visionados colectivos y discusiones críticas en clase para generar perspectiva sobre el valor añadido del audio.

Aplica técnicas avanzadas de edición y mezcla (tradicionales y de última generación, como automatización AI y espacialización inmersiva) para diálogos, ambientes y efectos, potenciando la coherencia y la inmersión en proyectos audiovisuales complejos.

Diseña y construye bandas sonoras integrales que incorporen elementos narrativos innovadores, evaluando su efectividad a través de quality checks (loudness, fase, compatibilidad) y preparando deliveries profesionales para diversos formatos y plataformas.

Integra retroalimentación de discusiones en clase y análisis fílmicos para iterar y refinar diseños sonoros, demostrando sensibilidad artística y rigor técnico en contextos de producción cinematográfica real.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Análisis avanzado del sonido en cine y audiovisión	Teoría avanzada del sonido cinematográfico; visionado y discusión de películas.	Conceptos de valor añadido sonoro (emoción, subtexto, simbolismo); acousmètre avanzado, polifonía sonora, contraste multisensorial; debates en clase sobre narrativa sonora en géneros específicos.
Edición avanzada de diálogos y voces	Tratamiento creativo profundo (ecualización paramétrica, compresión multibanda, de-essing avanzado); ADR con integración emocional.	Uso de herramientas de última generación (IA para reducción de ruido, voice matching); automatización dinámica; edición rítmica en contextos narrativos complejos; quality checks para claridad y fase.

Diseño y edición de ambientes, efectos y foley	Construcción multicapa; técnicas tradicionales de grabación foley combinadas con síntesis digital.	Edición creativa con silencio estratégico, hard FX inmersivos; uso de bibliotecas sonoras AI-generadas; espacialidad en formatos multicanal avanzados (7.1, Atmos); análisis de inmersión en visionados fílmicos.
Mezcla avanzada y espacialización	Mezcla en función del relato; ruteos complejos, dinámica y loudness (EBU R128, ATSC A/85).	Técnicas de última generación (object-based audio, binaural); mezcla inmersiva para VR/cine; quality checks (espectral, estéreo compatibilidad, peak metering); preparación de deliveries (DCP, stems, masters para streaming).

IV) Orientaciones pedagógicas

La enseñanza se basa en un enfoque activo, crítico y práctico, combinando visionados de películas completas o extractos con discusiones en clase para analizar el valor añadido del sonido en el cine. Se integran laboratorios avanzados con software para trabajo con sonido a nivel profesional y proyectos colaborativos que simulan workflows profesionales. Las metodologías incluyen aprendizaje basado en problemas reales de postproducción, debates guiados post-visionado y retroalimentación continua para fomentar la innovación y la sensibilidad artística en entornos equipados con sistemas de monitoreo multicanal.

V) 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.

VI) Bibliografía

1. "Audio-Vision: Sound on Screen" – Michel Chion (1994, edición en inglés).
2. "Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art" – John Purcell (2ª edición, 2013).
3. "Practical Art of Motion Picture Sound" – David Lewis Yewdall (4ª edición, 2011).
4. "Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema" – David Sonnenschein (2001).
5. "Film Sound: Theory and Practice" – Elisabeth Weis y John Belton (1985).
6. "Audio Post Production for Television and Film: An Introduction to Technology and Techniques" – Hilary Wyatt y Tim Amyes (3ª edición, 2004).
7. "Dolby Atmos Music Production: A Guide for the Modern Producer" – Paul Geluso (2022, recursos sobre audio inmersivo).

Filmografía básica:

Apocalypse Now (1979, Francis Ford Coppola)

Star Wars: Episode IV – A New Hope (1977, George Lucas)

Saving Private Ryan (1998, Steven Spielberg)

No Country for Old Men (2007, Coen Brothers)

There Will Be Blood (2007, Paul Thomas Anderson)

Wall-E (2008, Pixar)

Alien (1979, Ridley Scott)

The Zone of Interest (2023, Jonathan Glazer)

Inception (2010)

Sound of Metal