



CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL. Énfasis en:

Desarrollo de
Proyecto-Sonido
Módulo: VI

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Desarrollo de proyecto - Sonido” tiene como propósito que los estudiantes desarrollen el diseño sonoro completo de su Proyecto Audiovisual Final de la carrera. A través de un proceso tutoriado y riguroso, se busca que consoliden su visión sonora, diseñando y planificando todos los elementos de audio (diseño sonoro, grabación, edición, mezcla e integración con la imagen) necesarios para la realización del proyecto. Las tutorías funcionan como reuniones reales de preproducción, donde los estudiantes llegan con avances concretos para recibir retroalimentación especializada de los docentes.

II) Logros de aprendizaje

Desarrollar un diseño sonoro integral y coherente para su Proyecto Audiovisual Final.

Crear propuestas detalladas de captura, postproducción y mezcla de sonido para adaptarlas a la estética y narrativa del proyecto.

Defender y mejorar su propuesta sonora mediante tutorías iterativas, simulando reuniones de preproducción para generar un trabajo de pre producción sólido.

Integrar el sonido con los demás componentes del proyecto (guion, fotografía, montaje y realización) para lograr un trabajo donde cada rol sea consciente del trabajo generado por los demás roles.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Conceptualización del diseño sonoro	Definición de la propuesta estética y narrativa sonora del proyecto.	Desarrollo de sound concept, referencias sonoras y mood sonoro.
Planificación de captura y grabación	Diseño de plan de grabación de sonido directo, efectos y ambientes.	Rider técnico de sonido, locaciones, micrófonos y estrategias de grabación según género.

Diseño sonoro y postproducción	Creación de atmósferas, efectos sonoros (Foley) y edición integral.	Integración avanzada de sonido con imagen y montaje.
Mezcla y finalización sonora	Plan de mezcla, balance y mastering para el formato final.	Propuesta de mezcla creativa y preparación de stems y deliverables sonoros.
Integración con el Proyecto Final	Coordinación del sonido con guión, fotografía y realización.	Versiones iterativas del diseño sonoro adaptadas al avance general del proyecto.

IV) Orientaciones pedagógicas

La asignatura se desarrolla principalmente como un taller de desarrollo de proyecto sonoro con un fuerte componente de tutorías. Los estudiantes deben llegar a cada sesión de tutoría con avances concretos y materiales trabajados previamente (sound concept, referencias auditivas, plan de grabación, moodboards sonoros, prototipos de mezcla, etc.), de manera que las tutorías funcionen como verdaderas reuniones de preproducción.

Se combinan clases grupales para el estudio de técnicas avanzadas de diseño sonoro y análisis de casos con sesiones individuales y/o en pequeños grupos de tutoría. Cada estudiante es responsable de avanzar de forma autónoma en el diseño sonoro de su proyecto final, recibiendo orientación personalizada de los docentes. Se fomenta la presentación periódica de avances y la defensa oral de las decisiones sonoras, preparando al estudiante para la ejecución real del sonido de su proyecto final.

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

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions.

Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television* (3.^a ed.). Focal Press.

Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.

Viers, R. (2017). *The Sound Effects Bible*. Michael Wiese Productions.

Buhler, J., Neumeyer, D., & Deemer, R. (2010). *Hearing the Movies*. Oxford University Press.

Izhaki, R. (2017). *Mixing Audio: Concepts, Practices and Tools* (3.^a ed.). Focal Press.

Moylan, W. (2020). *Understanding and Crafting the Mix*. Focal Press.

Versión Preliminar