



CARRERA: TECNÓLOGO EN INDUSTRIA AUDIOVISUAL. Énfasis en:

Taller de mezcla de
sonido

Módulo: VI

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 3

Créditos educativos: 5

I) Propósitos de la unidad curricular

La unidad curricular “Taller de Mezcla de Sonido” tiene como propósito formar al estudiante en las técnicas avanzadas de mezcla musical profesional, integrando conocimientos previos de sonido y postproducción. Se busca que el estudiante domine el proceso creativo y técnico de la mezcla, desarrollando oído crítico, manejo de herramientas profesionales y la capacidad de dar coherencia estética y emocional a una pieza musical. Además, se profundiza en el análisis de las estéticas sonoras de las principales corrientes musicales de finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, comprendiendo cómo las decisiones de mezcla influyen en el estilo y la identidad sonora de cada género.

II) Logros de aprendizaje

1. Aplica técnicas profesionales de mezcla musical en software DAW para generar balance, claridad, profundidad y potencia sonora.
2. Analiza y reconoce las características estéticas y técnicas de las mezclas de diferentes corrientes musicales de finales del siglo XX y principios del XXI para tener un criterio y bagaje cultural asociado a esta disciplina.
3. Realiza mezclas creativas que respeten y potencien el estilo musical, la intención artística y los estándares actuales de la industria para adecuarse a las necesidades del cliente
4. Evalúa y optimiza mezclas mediante procesos de crítica auditiva y control de calidad profesional para asegurar una trazabilidad técnica óptima.

III) Saberes estructurantes de la unidad curricular

Saberes Estructurantes	Saberes Asociados	Saberes de profundización
Cadena de sonido en espectáculos en vivo	Flujo completo de señal: escenario microfonía → pre amplificación → consola → procesadores → amplificación → sistema de altavoces.	Análisis de pérdidas de señal, estructura de ganancia y enrutamiento de audio.
Planificación y necesidades de producción	Lectura de rider técnico, análisis del espacio y requerimientos del artista o evento.	Elaboración de schedule técnico, diagramas de stage plot y sheet de entradas/salidas.
Micrófonos y preamplificación	Tipos de micrófonos, patrones polares y técnicas de microfonía en vivo.	Elección y colocación de micrófonos según instrumento/voz, DI boxes.
Backline, consolas y procesadores	Configuración de backline, mesas de mezcla analógicas y digitales.	Uso de consolas, ecualización, dinámica y efectos.
Potencia y arreglo de parlantes	Amplificadores, procesadores y sistemas de altavoces (line array, point source, monitores).	Diseño de cobertura, acústica de recintos, alineamiento de sistemas (delay towers, subwoofers) y calibración.
Prueba de sonido, registro y operación en vivo	Sound check, ring out y operación durante el espectáculo.	Registro técnico del evento, troubleshooting en tiempo real y documentación post-evento.

IV) Orientaciones pedagógicas

La enseñanza se basa en un enfoque altamente práctico y experiencial. Las clases combinan fundamentos teóricos con talleres intensivos en laboratorio de sonido y en espacios reales (auditorios, salas o escenarios montados en la institución). Se realizan prácticas con equipamiento profesional de amplificación en vivo. Los estudiantes trabajarán en equipos simulando roles reales (FOH, monitores, stage manager) y culminarán con la amplificación de espectáculos reales o simulados dentro de la institución.

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

Davis, G., & Jones, R. (2013). Sound reinforcement handbook (2nd ed.). Hal Leonard.

Owsinski, B. (2017). The sound reinforcement handbook (3rd ed.). Bobby Owsinski Media Group.

Swanson, G. (2009). Live sound reinforcement. ArtistPro.

White, P. (2005). Basic live sound. PC Publishing.

Giddings, P. (2013). Audio systems design and installation. Focal Press.

McCarthy, B. (2016). Sound systems: Design and optimization (3rd ed.). Focal Press.

Ahnert, W., & Steffen, F. (2014). Sound reinforcement engineering. Routledge.