

**FACULTAD/ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA**

Información de la asignatura

Nombre de la asignatura	Producción sonora II
Código de la asignatura	33044 - MUS
Periodo Académico	202320
Nrc	11328
Grupo	001
Programas/Semestres	COM 04
Intensidad horaria	4
Intensidad Semanal	4
Créditos	3
Docente(s)	Cesar Torres Romero

Introducción o presentación general del curso

El curso de Producción Sonora 2 pretende continuar con la etapa formativa iniciada en el curso Producción Sonora 1 del programa de Comunicación, enfocados, ambos cursos, en la profesionalización sustantiva del área de sonido. En este curso se integra la relación y tensión audiovisual como eje rector de las actividades de aprendizaje. El curso está orientado en explorar, experimentar e implementar la creación sonora, la relación audiovisual y sus implicaciones discursivas, los métodos y técnicas de grabación de campo y sonido directo, enfoques de musicalización, y diseño sonoro; todo lo anterior limitado a medios audiovisuales, visuales y transdisciplinarios, desde tres grandes ramas: la grabación y registro de sonido directo, el diseño sonoro y la postproducción sonora.

Formación en competencias

El curso Producción Sonora 2 busca fortalecer las competencias de creatividad narrativa, tecnológica y relacional y perspectiva multiplataforma del Programa de Comunicación con Enfoque Digital.

Objetivo general de aprendizaje

El/la estudiante al finalizar el curso tendrá la capacidad de crear el diseño sonoro de una producción audiovisual teniendo en cuenta las diferentes etapas de producción: registro de sonido directo, edición y mezcla.

Objetivos terminales - Resultados de aprendizajes

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
Conocer y practicar técnicas de grabación de sonido directo para medios audiovisuales.	perspectiva multiplataforma	null

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
Identificar y aplicar conceptos relacionados con el sonido, que son usados en las diferentes etapas	perspectiva multiplataforma	null
Aplicar los conocimientos de diseño sonoro para un producto audiovisual	creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Reflexionar sobre las implicaciones semióticas y semánticas de determinados estilos de diseño sonoro	creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Realizar una producción audio-visual que, tanto en sonoridad como en análisis, proponga un discurso	creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null

Unidades de aprendizaje

Unidad 1: Registro de Sonido Directo

Identificar y experimentar con los distintos tipos de micrófonos, grabadoras y herramientas relacionadas y usadas para la captura de Sonido Directo para medios audiovisuales.
 Identificar e implementar las distintas técnicas de grabación de sonido directo para medios audiovisuales.
 Reconocer las funciones del equipo de sonido directo en un rodaje de un producto audiovisual.

Unidad 2: Diseño Sonoro

Identificar las diferentes secciones que conforman la Banda Sonora de un producto audiovisual.
 Indagar y proponer un flujo de trabajo eficaz para la información recolectada del sonido directo y de la post producción.
 Determinar qué es un diseño sonoro, cómo se conforma y cómo se aplica este conocimiento.
 Reconocer distintas técnicas de diseño sonoro según las perspectivas que se estudian en clase.
 Entender y relacionar el concepto de Paisaje Sonoro propuesto por Murray Schafer con el diseño sonoro audiovisual.
 Plantear en un producto audiovisual los diferentes usos y excepciones del sonido propuestos por Michel Chion en su libro "La Audiovisión"

Unidad 3: Producción Audiovisual

Escoger y desarrollar los diferentes conceptos y etapas de la preproducción, rodaje y post producción de un producto audiovisual.
 Reconocer las tensiones sonoras y visuales, sus antecedentes y orígenes.

Diseñar e implementar las intenciones dramáticas y narrativas a través de la música, los efectos sonoros y los diálogos en un producto audiovisual.

Metodologías de aprendizajes

El proceso de enseñanza-aprendizaje de este curso se basa en construir situaciones muy similares a las que se enfrentarían los estudiantes en situaciones laborales, con la excepción de que en este curso se les da la libertad de experimentar con recursos técnicos y tecnológicos con el fin de incentivar la construcción de habilidades técnicas y tecnológicas; estas habilidades serán la pauta para la búsqueda de estilos de trabajo propios. A los estudiantes se les proporcionarán, después de las etapas experimentales, las bases teóricas que se han forjado en la historia disciplinar internacional. La construcción de conocimiento se desarrolla a través de Aprendizaje Basado en Proyectos con enfoques de Aula Invertida donde el estudiante tendrá, previo a la clase, a su disposición elementos y conceptos para su familiarización y estudio. Se llevará a cabo un rodaje de un cortometraje, en lo posible documental o no-ficción, el cuál tendrá todas las etapas de producción para así experimentar cómo se desarrolla una propuesta sonora.

Por parte del estudiante, se desarrollará la capacidad investigativa desde la identificación de contextos y casos, basado en el trabajo autónomo se espera que construya su conocimiento desde la consulta bibliográfica, el visionaje de películas, interpretación de textos, construcción de soluciones, capacidad reflexiva sobre los procesos y experiencias. De igual forma el estudiante será capaz de aprender por sí mismo mediante la exploración de las herramientas con las que cuenta, así como sus respectivos límites instrumentales y la capacidad de desarrollar lenguajes de creación propios.

Por parte del docente se aportará material audiovisual y multimedial, guías, bibliografía y espacios de laboratorio para complemento didáctico. Se buscará la construcción de espacios de aprendizaje tolerantes e inclusivos que propicien e incentiven el conocimiento.

Actividades del estudiante

Antes de la clase:

El estudiante debe preparar el material y consultar las fuentes de conocimiento que el docente le provea, asimismo puede proponer, con el visto bueno del docente, un nuevo material como proceso de realimentación y complemento de la clase.

Buscará por cuenta propia material audiovisual que abone a los temas de clase.

Realizará prácticas autónomas de los casos que se preparen en las actividades

Durante la clase:

Desarrollo del material preparado antes de clase bajo la supervisión del docente.

Aplicación del conocimiento teórico-práctico según el caso y temática en desarrollo.

Tendrá actitud proactiva y participativa.

Después de la clase:

Se buscará material que confirme o refute planteamientos vistos en clase

Evaluación de aprendizajes

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Ejercicio	Ejercicio	30	Conocer y practicar técnicas de grabación de sonido directo para medios audiovisuales.	N/A
Propuesta	Propuesta	30	Aplicar los conocimientos de diseño sonoro para un producto audiovisual Reflexionar sobre las implicaciones semióticas y semánticas de determinados estilos de diseño sonoro en productos audiovisuales propios y de referencia.	N/A
Rodaje	Rodaje	40	Realizar una producción audio-visual que, tanto en sonoridad como en análisis, proponga un discurso coherente a lo visto en el curso. Identificar y aplicar conceptos relacionados con el sonido, que son usados en las diferentes etapas de las producciones audiovisuales.	N/A