

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción				
Nombre del curso	Taller de Práctica Musical				
Course Name	Musical Practice Workshop				
Código	TPMU361-408				
Unidad académica	Facultad de Artes, Departamento de Sonido, Licenciatura en Artes mención Sonido, Ingeniería en Sonido				
Carácter	Obligatorio				
Número de créditos SCT	4 créditos SCT (6.0 horas semanales - 108 horas semestrales)				
		Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)	Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)	Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)
	Semanal		3,0		3,0
	Semestral		54,0		54,0
Línea de Formación	Especializada				
Nivel	8vo Semestre, 4to Año				
Requisitos	Taller de Lectura y Práctica Auditiva II				
Propósito formativo	Elaborar e implementar propuestas de Diseño Sonoro en situaciones en vivo (tiempo real) de disciplinas artísticas como: Danza, teatro y música, distinguiendo sus necesidades particulares. Conocer y utilizar equipos y dispositivos técnicos del sonido necesarios en configuraciones en vivo. Realizar una implementación artística tecnológica básica basada en una de las áreas mencionadas, involucrándose desde el origen del proceso artístico y proponiendo soluciones de diseño tecnológico adecuadas, en un modelo de trabajo en equipo. El estudiante participará en actividades de extensión de salas de la Facultad de Artes (ej. Sala Zegers) donde asistirá técnicamente en producciones artísticas				
Competencias específicas a las que contribuye el curso	Competencia 2.2 Comunicar y documentar de forma efectiva. tanto de forma oral como escrita, los resultados de investigaciones de distintos tipos, e insertándolas en los círculos pertinentes de forma colaborativa y de acuerdo a criterios éticos. Competencia 3.1 Crear, utilizando parámetros sensoriales, estéticos, teóricos y tecnológicos, contenido sonoro artístico para experiencias relacionadas con música, danza, teatro y arte sonoro, video interacción y ambientes inmersivos de audio entre otros. Competencia 3.3: Integrarse con actitud abierta, respetuosa y crítica a proyectos de creación artística y cultural aportando propuestas desde el sonido que se				

	complementan con las diversas disciplinas artísticas. Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos. Competencia 4.2: Proponer, administrar, operar y los recursos tecnológicos y materiales, que permitan que los proyectos asociados al área del sonido se concreten adecuadamente
Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso	Sub-Competencia 2.2.1: Presentando de manera clara y en un lenguaje académico los resultados de una investigación Sub-Competencia 2.2.2: Respetando la ética de investigación que reconozca el trabajo de otros y resguarde el bienestar de los participantes Sub-Competencia 3.3.1 Gestionando y organizando la elección de los métodos de trabajo Sub-Competencia 3.3.2 Conociendo otras áreas artísticas, considerando sus funcionamientos prácticos y tecnológicos Sub-Competencia 3.3.3: Comunicándose de forma clara y eficaz aplicando los valores del respeto a la diversidad a la hora de relacionarse con el medio profesional Sub-Competencia 4.1.1: Explorando necesidades o áreas de la realidad donde viabilizar una nueva propuesta Sub-Competencia 4.1.3: Desarrollando un proyecto evaluable a partir de su materialización Sub-Competencia 4.2.1: Evaluando e interpretando los requerimientos estéticos y técnicos para proponer soluciones pertinentes Sub-Competencia 4.2.2: Desarrollando habilidades operativas que le permitan un manejo de las herramientas tecnológicas, de manera eficiente, ordenada y sistematizada. Sub-Competencia 4.2.3: Vinculando conocimientos básicos sobre las materias legales relacionadas al ámbito laboral, económico, tributario, ambiental y autoral al quehacer profesional Sub-Competencia 4.2.4: Adaptándose a todo tipo de tecnologías audiovisuales a partir de conocimientos adquiridos en los otros ámbitos ya mencionados
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	<i>Competencia 5.2: Fomentar el libre acceso al conocimiento y/o de carácter colaborativo de los proyectos de desarrollo realizados</i> <i>Competencia 5.4: Generar conciencia para valorar adecuadamente el patrimonio audiovisual con el fin de mantener la memoria histórica y la identidad nacional – restauración y puesta en valor para hacerlo accesible a la comunidad</i> .

Resultados de aprendizaje	Cada estudiante será capaz de: 1. Planificar y gestionar elementos globales de un proyecto musical, tales como la identidad y propuesta de valor 2. Planificar y gestionar elementos particulares de un proyecto musical, tales como la factibilidad técnica, la organización de los ensayos y la propuesta estética 3. Adaptar la planificación en base a la evaluación constante del estado de avance del proyecto 4. Comunicar coherentemente la propuesta global de un proyecto artístico 5. Interpretar y/o ejecutar obras musicales en conjunto con un equipo, adecuando el nivel de éstas a las posibilidades técnicas reales de quienes las interpretan y de las condiciones materiales de los espacios
Saberes / Contenidos	• Planificación de procesos • Desarrollo Instrumental/Vocal • Arreglos, Adaptaciones, Instrumentación y Composición • Autogestión de proyectos colectivos • Diseño de estrategias de difusión
Metodologías	El curso se estructurará en tres tipos de instancias: ensayos musicales, sesiones de planificación colectiva con el grupo completo y reuniones de coordinación y gestión con representantes de los grupos, además de generar espacios para el trabajo autónomo por parte de los y las estudiantes. En ellas, se abordarán e interconectarán los contenidos/saberes del curso en pos lograr los resultados de aprendizaje, en un proceso organizado en el siguiente orden: • Planificación del proyecto: generación de los grupos, definiciones estéticas y de proyecto, coordinación interna. • Ensayos: preparación sistemática del material musical. • Diseño de plan de difusión: encuentros para establecer una estrategia adecuada de un plan de difusión. • Preparación de un teaser: Grabación y edición de un dossier para redes sociales. • Instancias de pasada general: gestión de los requerimientos previos a la gran pasada general. • Realización de concierto final: gestión de los requerimientos, implementación técnica y de estrategia de difusión, además de la performance • Evaluación y autoevaluación

Evaluación	Habrà una evaluación para cada etapa del proyecto, además de una autoevaluación • Proyecto del grupo: (20%) • Evaluación 1 de repertorio (20%) • Teaser (15%) • Portafolio/Rider (15%) • Evaluación tocata (20%) • Autoevaluación-Coevaluación (10%) La evaluación será colectiva para cada integrante del grupo, exceptuando la auto evaluación
Requisitos de aprobación	Para aprobar el curso el estudiante debe tener una Nota Final superior o igual a cuatro. (4,0) y una asistencia igual o superior al sesenta por ciento (60%) de las clases.
Palabras clave	Proyecto, Música, Práctica, Colectivo, Interpretación.
Bibliografía	Artículos recomendados sobre práctica y estudio musical: - Barry, Nancy & McArthur, Victoria (1994) Teaching practice strategies in the music studio: a survey of applied music teachers - Williamon, Aaron & Valentine, Elizabeth (2000) Quantity and quality of musical practice as predictors of performance quality - How, Ee Ran; Tan, Leonard & Miksza, Peter (2021) A PRISMA review of research on music practice Artículos recomendados sobre estrategias metamusicales: - Osterwalder, Alexander & Pigneur, Yves (2015) Diseñando la propuesta de valor - Rudny, Włodzimierz (2016) Value of co-creation in the popular music industry - Ford, Marcus (2020) Communication, identity, respect: a case study of collaborative music practice in a community music project Otros: - Ley 17336 de propiedad intelectual - Guía de derechos de autor (SCD) - Quero, María José (2013) Los públicos de la cultura
Recursos Complementarios	https://ridermaker.com/ https://stageplot.app/ https://tecrider.com/