UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
INGENIERIA EN SONIDO
DEPARTAMENTO DE SONIDO

<table>
<tr><th>Componentes</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>Nombre del curso</td><td>Post Producción de Audio de Obras Audiovisuales</td></tr>
<tr><td>Course Name</td><td>Audio Post Production for Audiovisual Works</td></tr>
<tr><td>Código</td><td></td></tr>
<tr><td>Carácter</td><td>Obligatorio</td></tr>
<tr><td>Número de créditos SCT</td><td>4 Créditos SCT (6 horas semanales - 108 horas semestrales)
<table>
<tr><th></th><th>Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor</th><th>Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)</th><th>Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)</th><th>Horas de trabajo autónomo del estudian (individual y/o grupal)</th></tr>
<tr><td>Semanal</td><td>1,5</td><td>1,5</td><td></td><td>3,0</td></tr>
<tr><td>Semestral</td><td>27,0</td><td>27,0</td><td></td><td>54,0</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Línea de Formación</td><td>Especializada</td></tr>
<tr><td>Nivel</td><td>8mo Semestre, 4to Año</td></tr>
<tr><td>Requisitos</td><td>Taller de Banda Sonora</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Propósito formativo</td><td>El curso tiene como propósito formar al estudiante para realizar la post producción de sonido para una obra audiovisual.

El desarrollo de este curso se sustenta en parte de los saberes adquiridos en la asignatura “Taller de Banda Sonora”. Aquí el estudiante logrará integrar esos saberes dentro de una mismo proyecto, complementandolo mediante la adquisición de técnicas específicas de la post producción de audio.

Por otro lado se revisarán criterios de mezcla y masterización para distintos formatos y plataformas audiovisuales.

Esta asignatura podrá estar asociada a las actividades académicas de la Escuela de Cine y TV del ICEI dependiendo de la compatibilidad de las instituciones</td></tr>
<tr><td>Competencias específicas a las que contribuye el curso</td><td>Competencia 3.1: Crear, utilizando parámetros sensoriales, estéticos, teóricos y tecnológicos, contenido sonoro artístico para experiencias relacionadas con música, danza, teatro, cine, televisión, medios audiovisuales, ópera, instalaciones y arte sonoro, video-interacción y ambientes inmersivos de audio, entre otros

Competencia 3.2: Reflexionar e integrar los aspectos principales de la evolución de las corrientes estéticas con el desarrollo tecnológico del sonido

Competencia 3.3: Integrarse con actitud abierta, respetuosa y crítica a proyectos de</td></tr>
</table>

	creación artística y cultural aportando propuestas desde el sonido que se complementen con las diversas disciplinas artísticas *Competencia 3.4: Analizar auditivamente el sonido, desde la perspectiva técnico-científica y desde su construcción artística* *Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos* *Competencia 4.2: Proponer, administrar y operar los recursos tecnológicos y materiales, que permitan que los proyectos asociados al área del sonido se concreten adecuadamente* *Competencia 4.3: Gestionar, dirigir y/o participar en equipos humanos de trabajo transdisciplinario para desarrollar de manera colaborativa el proceso de diseño, implementación y ejecución del proyecto* *Competencia 4.4: Reflexionar y proponer una sonoridad coherente con la intención del proyecto y/o obra artística involucrada, mediante el uso creativo y funcional de herramientas tecnológicas*
Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso	*Sub-Competencia 3.1.2: Planteando y aplicando soluciones innovadoras y críticas frente a nuevos problemas vinculados al diseño sonoro de áreas afines* *Sub-Competencia 3.1.3: Vinculando los diversos conocimientos adquiridos durante su formación en las áreas del Arte, Ciencia y Tecnología a los problemas prácticos asociados al proceso de creación* *Sub-Competencia 3.2.1: Conociendo desde el punto de vista estético y sensorial los principales y diversos estilos artísticos (audiovisuales).* *Sub-Competencia 3.2.2: Argumentando las elecciones de los procedimientos implementados en la realización del trabajo* *Sub-Competencia 3.2.3: Analizando el texto y contexto, trasfondo motivacional, estético y causal, de la creación artística* *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 3.4.1: Reconociendo diversos fenómenos sonoros desde el punto de*

	vista científico, artístico y tecnológico *Sub-Competencia 3.4.2: Evaluando fenómenos sonoros, emitiendo juicios de valor que le permitan tomar las decisiones pertinentes* *Sub-Competencia 4.1.1: Explorando necesidades o áreas de la realidad donde viabilizar una nueva propuesta* *Sub-Competencia 4.1.2: Planificando un proyecto en sus distintos objetivos, metodologías etapas, tiempos y recursos* *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 4.2.4: Adaptándose a todo tipo de tecnologías audiovisuales a partir de conocimientos adquiridos en los otros ámbitos ya mencionados* *Sub-Competencia 4.3.1: Creando y participando en núcleos de trabajo para desarrollar proyectos académicos que contemplen la interacción e integración de diversas disciplinas* *Sub-Competencia 4.3.2: Conociendo los lenguajes específicos de otras disciplinas relacionadas con el quehacer profesional* *Sub-Competencia 4.3.3: Coordinando grupos de trabajo mediante el uso de habilidades sociales para el logro de los objetivos del proyecto* *Sub-Competencia 4.3.4: Evaluando el aporte personal dentro de la cadena de trabajo* *Sub-Competencia 4.4.1: Conociendo en profundidad la sonoridad de todo tipo de proyectos y/o manifestaciones artísticas que se vinculen con el audio* *Sub-Competencia 4.4.2: Desarrollando una estética propia a partir de la escucha permanente de material audiovisual y la experiencia práctica-académica* *Sub-Competencia 4.4.3: Escogiendo las herramientas más adecuados asociados a la intencionalidad del proyecto y/o obra artística, a partir de los recursos existentes*
Competencias	

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
INGENIERIA EN SONIDO
DEPARTAMENTO DE SONIDO

genéricas transversales a las que contribuye el curso	*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*
Resultados de aprendizaje	Al finalizar el curso el estudiante debe ser capaz de: ● Desarrollar soluciones innovadoras y creativas de diseño y construcción de la banda sonora de obras audiovisuales. ● Generar presupuestos de trabajo. ● Enfrentar, diseñar y desarrollar la postproducción de audio de una obra audiovisual. ● Aplicar criterios de mezcla y masterización.
Saberes / Contenidos	Unidad 1: Acercamiento a la post producción de sonido. 1.1.- Análisis de cadenas de trabajo para la elaboración de una banda sonora. 1.2.- Características de un guión audiovisual. 1.3.- Diferenciación de formatos de audio en la industria. Unidad 2: Preparación de una post producción de sonido. 2.1.- Análisis del material audiovisual asignado como proyecto taller. 2.2.- Identificación y categorización de elementos sonoros del proyecto. 2.3.- Elaboración y fundamentación de propuesta creativa. 2.4.- Planificación de trabajo. Unidad 3: Desarrollo de proyecto. 3.1.- Registro sonoro, Foley, ADR. 3.2.- Herramientas y técnicas de edición de sonido. 3.3.- Herramientas y técnicas de mezcla de sonido. 3.4.- Herramientas y técnicas de masterización de sonido. 3.5.- Configuración de una sesión de audio multicanal en una DAW.
Metodologías	El programa contempla una etapa teórica y una práctica. El trabajo de los estudiantes es en instancias individual y en otras, colectivo.

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
INGENIERIA EN SONIDO
DEPARTAMENTO DE SONIDO

	Para asegurar el desarrollo del aprendizaje del estudiante, se evaluará constantemente los avances del proyecto en curso, incluyendo instancias de autoevaluación, además de la evaluación del profesor.
Evaluación	● Prueba teórica sobre Unidad 1. ● Trabajo de edición. ● Entrega del anteproyecto de post producción. ● Entrega final del proyecto de post producción.
Requisitos de aprobación	Para aprobar el curso el estudiante debe tener una Nota Final superior o igual a cuatro. De acuerdo a la fórmula: Nota Final = Nota de Presentación *60% + Nota Examen * 40%
Palabras clave	
Bibliografía	TOMLINSON, HOLMAN, Sound for Film and Television. 2012. Focal Press. CHION, MICHEL, La Audiovisión. 1990. Paidós Ibérica.
Recursos Complementarios	