

	<b>Proceso: Formulación del Currículo y Plan de Estudios Guía de Cátedra</b>	<b>Código:</b>	DOC11-FO-01
		<b>Versión:</b>	3
		<b>Fecha:</b>	23/05/2019
		<b>Hoja:</b>	Página 1 de 2

1. Identificación del Curso/ Módulo					
<b>Nombre del Curso/ Módulo:</b> <b>DISEÑO SONORO</b>		<b>Línea de conocimiento:</b> <b>REAU</b>		<b>Código de materia:</b> <b>REAU 12013</b>	
<b>Número de credits: 2</b>					
<b>Facultad/ Departamento</b>		<b>FAC DE COMUNIC Y ARTES AUDIOV</b>			
<b>Programa que Administra el curso o módulo</b>		<b>ARTES AUDIOVISUALES</b>			
<b>Niveles de Formación</b>	Técnico Profesional		Especialización		
	Tecnológico Profesional		Maestría		
	Profesional		X		Doctorado
<b>Modalidad</b>	Presencial	X	Dual	Virtual	
<b>Número de horas con acompañamiento del profesor:</b> 4			<b>Número de horas de trabajo independiente:</b> 2		
<b>Fecha de actualización de la guía:</b> 21/12/2021					

2. Conocimientos previos requeridos para el curso
Herramientas básicas de cómputo. Competencias básicas de comprensión lectora y producción escrita.

3. Justificación
El universo sonoro de una producción audiovisual es el encargado de generar narrativas que no solo apoyan los referentes visuales sino que los resignifican logrando una conexión con el espectador que enriquece el discurso a través de la música, los efectos y los diálogos.

4. Competencias de formación		
<b>Id</b>	<b>Competencia</b>	<b>Resultado de aprendizaje esperado</b>
1	Comprende la importancia y el funcionamiento del sonido en escenarios relacionados con el diseño sonoro.	1 - Identifica elementos sonoros de su entorno cercano. 2 - Describe escenarios sonoros relativos a los fundamentos de la acústica. 3 - Explica la mecánica del sonido desde el componente físico fundamental.
2	Opera herramientas digitales de audio para realizar propuestas de diseño sonoro en productos audiovisuales.	1 - Aplica herramientas fundamentales de la digitalización de audio en la creación de historias sonoras. 2 - Utiliza herramientas de edición sonora para enriquecer producciones audiovisuales. 3 - Diseña entornos sonoros utilizando herramientas de grabación y edición de audio.
3	Produce el universo sonoro de un proyecto audiovisual en el marco del entorno estético del mismo.	1 - Clasifica efectos de sonido para crear escenarios sonoros. 2 - Crea escenarios sonoros atendiendo a las necesidades particulares de proyectos audiovisuales. 3 -

5. Contenidos		
<b>Id</b>	<b>Unidad de aprendizaje</b>	<b>Temáticas</b>
1	FUNDAMENTOS DE ACÚSTICA	Discernimiento auditivo Introducción al sonido
2	HERRAMIENTAS DIGITALES DE AUDIO	Introducción al uso de herramientas DAW Técnicas de edición y montaje DAW

Id	Unidad de aprendizaje	Temáticas
3	DISEÑO SONORO	Foleys
4	HISTORIA DEL SONIDO Y LA MÚSICA EN EL CINE	Evolución del cine mudo al cine sonoro Banda sonora

## 6. Evaluación y calificación

Actividades o tipos de actividades	Porcentaje
Trabajo escrito: descripción de la acústica en entorno personal cotidiano.	20
Ejercicio práctico: narración descriptiva a través de montaje sonoro no verbal.	30
Ejercicio Práctico de creación de universo sonoro con Foleys sobre cortometraje animado.	30
Ejercicio práctico de selección musical y musicalización de un proyecto audiovisual	20

## 7. Bibliografía

Larson Guerra, Samuel., (2015). Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico, México DF, México: Universidad Nacional Autónoma de México

## 8. Observaciones

--