

Programa de Asignatura
Banda Sonora



A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Comunicaciones					
2. Carrera	Cine y Comunicación Audiovisual					
3. Código	CIB229					
4. Ubicación en la malla	Segundo Año / Segundo Semestre					
5. Créditos	UDD	6	SCT	3		
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	X	Electivo		Optativo	
7. Duración	Bimestral		Semestral	X	Anual	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas	1	Clases Prácticas	1	Ayudantía	--
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía			
10. Pre-requisito	Sonido I					

B. Aporte al Perfil de Egreso

La asignatura Banda Sonora, permite a los estudiantes profundizar en el desarrollando de aspectos conceptuales y estéticos, conociendo nuevos procesos y criterios propios del diseño del sonido y la post producción, aportando y robusteciendo la construcción del lenguaje audiovisual de las obras cinematográficas, experimentando el poder del sonido como elemento narrativo y de creación de sentido y emociones. Paralelamente podrán ahondar en los procesos y flujos de los materiales del sonido.

Banda Sonora, se ubica en el primer ciclo de estudios: Bachillerato, y pertenece a la línea de Técnicas. Además, contribuye a la formación de la siguiente Competencia Genérica UDD Futuro de: Eficiencia, y a las Competencias Específicas de la Carrera de Cine: Creatividad, Trabajo en equipos cinematográficos y Realización de obras Cinematográfica.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Innovación	Aplica aspectos conceptuales creativos, artísticos y estéticos, para llevar a cabo la postproducción de sonido, a través de tecnología avanzada, profundizando de esta manera en la construcción audiovisual. Establece una comunicación efectiva de manera colaborativa, con su equipo de trabajo, en la construcción de piezas audiovisuales.
Competencias Específicas	
Trabajo en equipos cinematográficos	
Creatividad	
Realización de obras Cinematográfica	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD 1: Introducción al Diseño y Post producción de sonido. 1.- Evolución histórica del trabajo de sonido en la postproducción en cine. 2.- Elementos de la banda sonora. 3.- Cadena de trabajo. 4.-Tecnología e infraestructura asociada al trabajo sonoro: • Estudios de grabación y Mezcla. • DAW.	<i>Innovación</i> <i>Creatividad</i>	Identifica la evolución del proceso sonoro en Chile en relación a la industria internacional. Distingue las distintas etapas de la producción sonora y sus necesidades en relación al tratamiento sonoro. Relaciona las necesidades de sonido de un proyecto audiovisual con el trabajo de postproducción sonora tanto en la conformación de equipos de trabajo como las opciones técnicas. Reconoce el poder del sonido como elemento narrativo y de creación de sentido y emociones.
UNIDAD 2: Relato sonoro y montaje de sonido utilizando estación de trabajo digital. 1.-Introducción a DAW. • Operatividad. • Armado de sesión de trabajo. • Orden del material. • Herramientas básicas de edición y montaje de sonido. • Búsqueda de insumos sonoros. • Criterios de edición. • Herramientas básicas de mezcla. • Exportación de mezcla estéreo. • Importación de video a sesión.	<i>Innovación</i> <i>Trabajo en equipos cinematográficos</i> <i>Realización de obras Cinematográfica</i>	Aplica herramientas de edición sonora con estación de trabajo de audio digital. Compone un relato sonoro e implementa su montaje de sonido.

UNIDAD 3: Creación de bandas sonoras para proyectos audiovisuales. • Exportación de material desde plataformas de Video (OMF/AAF) e importación a sesión de DAW. • Edición de diálogos, grabación de doblajes, ADR y sincronización. • Edición de ambientes. • Edición de efectos y Foley de archivo. • Doblajes, ADR y narración en Off • Grabación y sincronización de voces. • Grabación y sincronización de Foley.	<i>Creatividad</i> <i>Trabajo en equipos cinematográficos</i> <i>Realización de obras Cinematográfica</i>	Aplica distintas formas de edición de materiales para diálogos, ambientes, músicas y efectos. Aplica técnicas de grabación de ADR, uso de Plugin en ejercicios de montajes de bandas sonoras. Diseña y crea el sonido para diversas fuentes sonoras. Distingue las necesidades estéticas, técnicas y narrativas del uso del ADR doblaje y narración en off en el relato audiovisual.
UNIDAD 4: Mezcla de bandas sonoras y formatos de entrega. • Criterios técnicos de mezcla de bandas sonoras. • Formatos de mezcla y exportación. • Formatos de entrega y entregables.	<i>Creatividad</i> <i>Trabajo en equipos cinematográficos</i> <i>Realización de obras Cinematográfica</i>	Implementa metodología y aplica técnicas y criterios estéticos y técnicos de mezcla para el equilibrio de los distintos elementos de las bandas sonoras en pos de la narración.

E. Estrategias de Enseñanza

Banda Sonora, es una asignatura práctica que, por medio de la implementación de clases participativas activas, los estudiantes irán desarrollando progresiva y simultáneamente los aprendizajes propuestos, a través de clases prácticas en talleres con infraestructura técnica de sonido y salas de postproducción, realización de ejercicios prácticos audiovisuales.

Además, el curso integrará diversas herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de aprendizaje. Se hará uso de software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información. Asimismo, se promoverá el uso de herramientas tecnológicas que fomenten el trabajo colaborativo en red, la comunicación, el intercambio de ideas y la gestión bibliográfica.

F. Estrategias de Evaluación

Este curso cuenta con varias instancias evaluativas como ejercicios prácticos de realización con progresión en grados de dificultad que permiten evidenciar el logro de los resultados de aprendizajes declarados. Se fomentarán evaluaciones formativas y/o sumativas que permita evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

Las instancias evaluativas son las siguientes:

- Pruebas teóricas escritas.
- Tareas de ejecución: Pitching, Propuestas y ejercicios con infraestructura técnica.
- Bitácoras de registros.
- Productos audiovisuales.



G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Michael Mann, de F.X.Feeney/PaulDuncan (Editor) Editorial Taschen.
- Chion, M. (1993). La Audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.
- Chion, M., & Cuéllar, C. (1998). La música en el cine. *Banda aparte: Revista de cine-Formas de ver*, (12), 91-91.
- Thom, R. (2011). "Screenwriting for Sound". En: *The New Soundtrack*, 1 (2), pp. 103-112. doi:10.3366/sound.2011.0013.
Disponible en: <http://www.eupublishing.com/doi/abs/10.3366/sound.2011.0013> [fecha de consulta: 12 de junio de 2013]
- Alten, Stanley R. (1994). Manual del audio en los medios de comunicación,