

**Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias**  
**Carrera de Ingeniería en Sonido y Acústica**  
**IES 820/ Audio para Imagen**  
**Período 2016-2**

## 1. Identificación

Número de sesiones: 48

Número total de horas de aprendizaje: 120

Créditos – malla actual: 4,5

Profesor: Bernarda Ubidia Calisto

Correo electrónico del docente (Udlanet): b.ubidia@udlanet.ec

Coordinador: Christiam Garzón

Campus: Granados

Pre-requisito: IES711

Co-requisito:

Paralelo: 1 – 2- 3

Tipo de asignatura:

Optativa	
Obligatoria	X
Práctica	

Organización curricular:

Unidad 1: Formación Básica	
Unidad 2: Formación Profesional	X
Unidad 3: Titulación	

Campo de formación:

Campo de formación				
Fundamentos teóricos	Praxis profesional	Epistemología y metodología de la investigación	Integración de saberes, contextos y cultura	Comunicación y lenguajes
			X	

## 2. Descripción del curso

En esta materia se estudia los elementos y criterios empleados para realizar producciones audiovisuales con enfoque en el diseño y composición de audio para video. Está dividido en tres unidades principales que son: equipos, sistemas e interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual, producción de audio para imagen y géneros de medios visuales.

Con el conocimiento y competencias adquiridas en esta materia, el estudiante estará en capacidad de elaborar y ejecutar planes de producción enfocados al tratamiento sonoro en producciones audiovisuales.

### 3. Objetivo del curso

Identificar y aplicar los elementos necesarios para una correcta producción de audio en diversos géneros de imagen, además, definir correctamente los parámetros para la sonorización audiovisual; de tal manera que los estudiantes adquieran habilidades que les permita desempeñarse en campos laborales relacionados a las artes visuales.

### 4. Resultados de aprendizaje deseados al finalizar el curso

Resultados de aprendizaje (RdA)	RdA perfil de egreso de carrera	Nivel de desarrollo (carrera)
1. Distingue los equipos y sistemas relevantes utilizados para la producción de audio para imagen a través de la historia 2. Aplica las herramientas de producción audio visual para realizar una sonorización de corta duración. 3. Determina los usos específicos de diversas interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual. 4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro	2. Diseña y desarrolla proyectos de ingeniería aplicados a la sonorización de diferentes instalaciones o eventos	<b>Inicial</b> ( ) <b>Medio</b> ( ) <b>Final</b> ( x )

### 5. Sistema de evaluación

De acuerdo al Modelo Educativo de la UDLA la evaluación busca evidenciar el logro de los resultados de aprendizaje (RdA) enunciados en cada carrera y asignatura, a través de mecanismos de evaluación (MdE). Por lo tanto la evaluación debe ser continua, formativa y sumativa. La UDLA estipula la siguiente distribución porcentual para los reportes de evaluaciones previstas en cada semestre de acuerdo al calendario académico:

Reporte de progreso 1	35%
Sub componentes	
Reporte de progreso 2	35%
Sub componentes	
Evaluación final	30%
Sub componentes (si los hubiese)	

**Asistencia:** A pesar de que la asistencia no tiene una nota cuantitativa, es obligatorio tomar asistencia en cada sesión de clase. Además, tendrá incidencia en el examen de recuperación.

Al finalizar el curso habrá un examen de recuperación para los estudiantes que, habiendo cumplido con más del 80% de asistencia presencial a clases, deseen reemplazar la nota de un examen anterior (ningún otro tipo de evaluación). Este examen debe integrar todos los conocimientos estudiados durante el periodo académico, por lo que será de alta exigencia y el estudiante necesitará prepararse con rigurosidad. La nota de este examen reemplazará a la del examen que sustituye. Recordar que para rendir el EXAMEN DE RECUPERACIÓN, es requisito que el estudiante haya asistido por lo menos al 80% del total de las sesiones programadas de la materia. No se podrá sustituir la nota de un examen previo en el que el estudiante haya sido sancionado por una falta grave, como copia o deshonestidad académica.

## 6. Metodología del curso y de mecanismos de evaluación.

Las metodologías y mecanismos de evaluación deben explicarse en los siguientes escenarios de aprendizaje:

### 6.1. Escenario de aprendizaje presencial.

Análisis de caso, trabajo colaborativo, método socrático, trabajos en laboratorio.

### Escenario de aprendizaje virtual.

Lecturas, trabajos en grupo, ensayos, presentaciones.

### 6.2. Escenario de aprendizaje autónomo.

Lectura, análisis de material bibliográfico, búsqueda de información, elaboración de trabajos, ensayos, proyectos, exposiciones.

## 7. Temas y subtemas del curso

RdA	Temas	Subtemas
1. Distingue los equipos y sistemas relevantes utilizados para la producción de audio para imagen a través de la historia	1. Equipos, Sistemas e interfaces de Audio enfocadas en la producción audiovisual.	1.1 Historia de la relación entre audio y video. 1.2 Hardware e interfaces para producción audiovisual 1.3 Códigos de tiempo, sincronía entre audio y video, Sistemas de audio para video, certificados DOLBY, DTS. 1.4 Foley
2. Aplica las herramientas de producción audio visual para realizar una sonorización de corta duración.	2. Optimización de DAWs enfocadas a producción de audio para video.	2.1 Importar y exhibir video en Protools para sonorizar. 2.2 creación y uso de puntos de sincronización. 2.3 conductor track 2.4 Automatización 2.5 Trabajo con audio pre-existente

3. Determina los usos específicos de diversas interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual.	3. Musicalización	3.1 Función Dramática 3.2 Terminología de Cine 3.3 “ Spotting” de una escena 3.4 transiciones y cambios de escena
4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro	4- Producción y composición de Audio dependiendo el género.	4.1 Cine 4.2 Televisión 4.3 Video Juegos 4.4 Dialogo y narración 4.5 Mezcla

## 8. Planificación secuencial del curso

Semana 1.					
# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
1. Distingue los equipos y sistemas relevantes utilizados para la producción de audio para imagen a través de la historia	1. Equipos, Sistemas e interfaces de Audio enfocadas en la producción audiovisual.	1.1 Historia de la relación entre audio y video.	Clase magistral: De la era de silencio a la era digital (timeline) -The Great Train Robbery película, 12 min.	-Ver “ the Jazz Singer” 1927 Warner Brothers  - Ver King Kong 1933, Climbing the Empire State	- Análisis crítico - Investigación y presentación sobre equipos básicos de video.

Semana 2					
# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de

					<b>entrega</b>
1. Distingue los equipos y sistemas relevantes utilizados para la producción de audio para imagen a través de la historia	1. Equipos, Sistemas e interfaces de Audio enfocadas en la producción audiovisual.	1.2 Hardware e interfaces para producción audiovisual	-Revisión Primeras películas.  -Clase magistral		

### Semana 3

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/metodología/clase	Tarea/trabajo autónomo	MdE/Producto/fecha de entrega
1. Distingue los equipos y sistemas relevantes utilizados para la producción de audio para imagen a través de la historia	1. Equipos, Sistemas e interfaces de Audio enfocadas en la producción audiovisual.	1.3 Códigos de tiempo, sincronía entre audio y video	- Código SMPTE y sus beneficios - Discusión: DOLBY DIGITAL vs DTS  -tipos de SMPTE		-Prueba Códigos de tiempo

### Semana 4.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/metodología/clase	Tarea/trabajo autónomo	MdE/Producto/fecha de entrega

1. Distingue los equipos y sistemas relevantes utilizados para la producción de audio para imagen a través de la historia	1. Equipos, Sistemas e interfaces de Audio enfocadas en la producción audiovisual.	1.4 FOLEY	-Prueba Códigos de tiempo  -Clase magistral: Foley		-Grabación de foleys para una escena corta.
---	--	-----------	--	--	---

#### Semana 5.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
2. Aplica las herramientas de producción audio visual para realizar una sonorización de corta duración.	2. Optimización de DAWs enfocadas a producción de audio para video.	2.1 Importar y exhibir video en Protools para sonorizar.	- Trabajo en clase importando una escena utilizando SMPTE		- musicalización de Sinead Rising entrega semana 7

#### Semana 6.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
2. Aplica las herramientas de producción audio visual para realizar una sonorización de corta duración.	2. Optimización de DAWs enfocadas a producción de audio para video.	2.2 creación y uso de puntos de sincronización.	- creación de markers en puntos de sincronía		

--	--	--	--	--	--

### Semana 7.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
2. Aplica las herramientas de producción audio visual para realizar una sonorización de corta duración.	2. Optimización de DAWs enfocadas a producción de audio para video.	2.3 Conductor track y Automatización	- automatización del audio realizado para Sinead Rising		

### Semana 8.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
3. Determina los usos específicos de diversas interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual.	3 Musicalización	3.1 Función Dramática 3.2 Terminología de Cine 3.3 "Spotting" de una escena 3.4 transiciones y cambios de escena	- La música cuenta una historia  -Función física, psicológica y técnica	-trazar el arco dramático y musical de una escena elegida por el alumno	-identificar las funciones dramáticas (prueba corta)

### Semana 9.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
3. Determina los usos específicos de diversas interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual.	3 Musicalización	3.2 Terminología de Cine	-pasos de una producción audiovisual - gramática visual y estructura lineal -revisión de términos		Análisis visual de escenas de “Apollo 13”

### Semana 10.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
. 3. Determina los usos específicos de diversas interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual.	3 Musicalización	3.3 “Spotting” de una escena	-que es spotting? - consideraciones antes de componer -spotting de una escena en clase		-proyecto: elegir una escena para musicalizar aplicando lo aprendido.

### Semana 11.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega



3. Determina los usos específicos de diversas interfaces de audio enfocados a la producción audiovisual.	3 Musicalización	3.4 transiciones y cambios de escena	-cuando y porque utilizar estas técnicas? - consideraciones musicales		-elegir una segunda escena (siguiente a la escena una vez escogida) y realizar la transición.
--	------------------	--------------------------------------	--	--	---

#### Semana 12.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro	4- Producción y composición de Audio dependiendo el género.	4.1 Cine	-composición de cine ( videos de orquestas)  - flujo de trabajo desde el director hasta la orquesta	-Ver película " Chocolat "	-análisis temático de Chocolat

#### Semana 13.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro	4- Producción y composición de Audio dependiendo el género.	4.2 Televisión	-flujo de trabajo en televisión.  -enfoco dramático de la televisión.		- Musicalizar una escena de televisión

**Semana 14.**

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro	4- Producción y composición de Audio dependiendo el género.	4.3 Video Juegos	-composición para video juegos		- crear una serie de loops enfocados a videojuegos.

**Semana 15.**

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro	4- Producción y composición de Audio dependiendo el género.	4.4 Dialogo y narración y Mezcla	-Mezcla de la música con relación al dialogo  -revisión doblaje		

**Semana 16.**

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega

4. Determina los diversos géneros de medios visuales enfocados en su respectivo tratamiento sonoro sonoro.	4- Producción y composición de Audio dependiendo el género.	4.4 Dialogo y narración y Mezcla	-Mezcla de la música con relación al dialogo  -revisión doblaje		-Entrega proyecto Final
--	---	----------------------------------	---	--	-------------------------

## 9. Normas y procedimientos para el aula

- **Observaciones generales**
- Se tomará lista la inicio de cada clase
- No se acepta el uso de celular en clase, en caso de esperar una llamada de emergencia se solicita que el estudiante ponga en silencio el celular y salga para contestar
- No se permite alimentos ni bebidas dentro del estudio de grabación
- No se recibirán trabajos atrasados.

## 10. Referencias bibliográficas

### Principales.

Davies, R. (2010). *Complete Guide to Film Scoring*. Berklee Guide.  
 Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidos Iberica.  
 Owens, J. (2011). *Video Production Handbook*. Burlington MA: Focal Press.  
 Theme Ament, V. (2014). *The Foley Grail: the Art of performing Sound for Film, Games and Animation*. Focal Press.

### Referencias complementarias:

Levine, M. A. (12 de Julio de 2013). *Soundtracks and trailer music.com*. Obtenido de <http://www.soundtracksandtrailermusic.com/2013/07/hans-zimmer/>

## 11. Perfil del docente

Nombre de docente: Bernarda Ubidia Calisto  
 Master in Scoring for Fil, Television and Video Games- Berklee College of Music Valencia  
 Lic. En Producción Musical y Sonido Universidad San Francisco de Quito  
 Contacto: b.ubidia@udlanet.ec