

Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias
Carrera de Ingeniería en Sonido y Acústica
FIC940/ Seminario
Período 2016-2

1. Identificación

Bernarda Ubidia Calisto

Master en Scoring for Film, Television and Video Games- Berklee College of Music
 Valencia.

b.ubidia@udlanet.ec

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:

Co-requisito:

Paralelo:

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 avanzadas; con enfoque en el diseño y composición de audio para nuevos medios artísticos.

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 avanzadas.

3. Objetivo del curso

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

4. Resultados de aprendizaje deseados al finalizar el curso

Resultados de aprendizaje (RdA)	RdA perfil de egreso de carrera	Nivel de desarrollo (carrera)
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos. 2. Aplicar conocimientos musicales a técnicas contemporáneas de composición enfocadas al sound art. 3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	7- Produce correctamente la sonorización de bandas de sonido para cine y televisión	Inicial () Medio () Final (x)

5. Sistema de evaluación

Diversas metodologías son necesarias para la enseñanza de Audio para Imagen al ser una materia profesionalizante, inicialmente el inductivo en donde el profesor dará la clase sobre conceptos básicos, luego de presentar a los estudiantes los objetivos del subtema. La clase podrá ser magistral, consultas, exposiciones, lecturas, resumen de videos sobre temas específicos, que no se limitará a la clase en el aula, también se observarán los conceptos básicos demostrativos y se realizaran varias musicalizaciones. La siguiente clase se iniciará con un recordatorio de la clase anterior para atender dudas y avanzar con la resolución de ejercicios explicando siempre la aplicación en la vida profesional y relacionada a la vida cotidiana. Para terminar el tema se podrá aplicar talleres para resolución de dudas o resolución por parte de estudiantes en la pizarra con la guía del profesor, en donde se podrá observar los vacíos del estudiante y en donde reforzar la clase y aplicar el enfoque constructivista de la UDLA; a más de los trabajos o proyectos en grupo que robustecerá el trabajo cooperativo y en equipo

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 Sub componentes	35%
Reporte de progreso 2 Sub componentes	35%
Evaluación final Sub componentes	30%

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.

Progreso 1	Portafolio de trabajos y tareas	10%
	Presentaciones	10%
	Proyectos	10%
Progreso 2	Portafolio de trabajos y tareas	10%
	Presentaciones	5%
	Proyectos	15%
Proyecto Final		20%
Examen Final		10%
Asistencia		10%

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

Escenario de aprendizaje virtual.

foros, lecturas, indagación en bases de datos, trabajos en grupo, ensayos, presentaciones,

6.2. Escenario de aprendizaje autónomo.

Investigación, actividades que fomentan el pensamiento creativo, resolución de problemas

7. Temas y subtemas del curso

RdA	Temas	Subtemas
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos.	1-Categorización del Arte Sonoro.	1.1 Sound Art 1.2 Sound Sculpture 1.3 Sound Installation
2. Aplicar conocimientos musicales a técnicas contemporáneas de composición enfocadas al sound art.	2. Locative Sound	2.1 Soundscapes 2.2 Sound walks 2.3 Guerrilla Projection
3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	4. Realización de Proyectos.	3.1 Narrativas Transmedia 3.2 Tecnología aplicada en Instalaciones 3.3 Definición de un concepto. 3.4 Colaboraciones Visuales 3.5 Revisión de proyectos.

8. Planificación secuencial del curso

Semana 1.					
# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Prod ucto/ fecha de entrega

1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos.	1 Categorización del Arte Sonoro.	1.1 Sound Art	<p>Clase magistral: Definición de arte</p> <p>-Debate “ Que es el arte?”</p> <p>- Forma y Contenido</p> <p>-John Cage 4’33.</p>		-Paper de opinión fundamentada “ Que define al arte como arte”
---	-----------------------------------	---------------	---	--	--

Semana 2

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos.	1 Categorización del Arte Sonoro.	1.2 Sound Art	<p>-Clase magistral: definición de arte sonoro.</p> <p>- Estudio de caso: *Luigi Russolo: “Intonarumors” 1913 *Meredith Monk: “ 16 mm earrings” 1980</p>		

Semana 3

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología/ clase	Tarea / trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos.	1 Categorización del Arte Sonoro.	1.3 Sound Sculpture	- Clase Magistral: Esculturas sonoras -Estudio de caso: *Tonkin Liu “The singing ringing tree” *”Sea Organ” Croatia *Zimoun + Hannes Zweifel : 200 prepared dc-motors, 2000 cardboard elements 70x70cm, 2011	- Investigación de una obra sonora	- Presentación de un artista o una obra sonora.

Semana 4.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología/ clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos.	1 Categorización del Arte Sonoro.	1.4 Sound Installation	- Presentaciones de obras sonoras - Clase Magistral: Instalaciones Sonoras -Estudio de caso: *Jinyo Mok		- Salida de campo: Museo del Agua

			"Sonicolumn" *Bruce Munro" Water Towers" Light and sound intallation *TeamLab " Homogenizin g and transforming world"		
--	--	--	---	--	--

Semana 5.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Instalation en base a estudio de casos.	1 Categorizac ión del Arte Sonoro.	1.2 Sound Art 1.3 Sound Sculpture 1.4 Sound Installation	- Salida de Campo Museo del Agua		- Informe crítico: salida de campo.

Semana 6.

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

2. Aplicar conocimiento s musicales a técnicas contemporáneas de composición enfocadas al sound art	2. Locative Sound	2.1 Soundscapes	-Clase Magistral: Locative Sound -Definición de Soundscapes - Soundscape académico vs soundscape artístico -Composición no lineal - Estudio de caso: * Food Opera Ben Houge "Food Opera – An Approach to Scoring Everyday Life: Ben Houge at TEDxBerklee Valencia" * <i>Presque rien, numéro 1</i> (1970) Luc Ferrari	Distribución de paisajes para Proyectos Soundscapes	-Realizar un Soundscape que capture un paisaje en específico.
---	-------------------	-----------------	--	---	---

Semana 7

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
1. Distinguir las diversas categorías de Sound Installation en base a estudio de casos.	1 Categorización del Arte Sonoro.	1.2 Sound Art 1.3 Sound Sculpture 1.4 Sound Installation	- Revisión avances Soundscape	- Crítica constructiva entre estudiantes para mejorar sus	

				proyectos	
--	--	--	--	-----------	--

Semana 8.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
2. Aplicar conocimientos musicales a técnicas contemporáneas de composición enfocadas al sound art	2. Locative Sound	2.2 Sound walks	-Presentación de proyectos Soundscapes. - Clase magistral “Sound Walks” -estudio de casos: * Janet Cardiff “the Missing voice” (1999) *Joan Chen Tour in Shanghai * Jami Gong Tour in Chinatown	- Evaluación grupal de Soundscapes	-Realizar un recorrido Soundwalk por el campus universitario.

Semana 9.

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

2. Aplicar conocimiento s musicales a técnicas contemporáneas de composición enfocadas al sound art	2. Locative Sound	2.2 Sound walks	-Presentación Soundwalks en su respectivo recorrido a estudiantes fuera de la carrera.		- Análisis de impacto de presentaciones soundwalk.
---	-------------------	-----------------	--	--	--

Semana 10.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
2. Aplicar conocimiento s musicales a técnicas contemporáneas de composición enfocadas al sound art	2. Locative Sound	2.3 Guerrilla Projection	-Clase Magistral: Proyecciones Audiovisuales “ projection mapping” -Uso de Proyecciones audiovisuales en el publicidad -Discusión en clase: Instalaciones audiovisuales como nueva forma de Grafiti.		-Presentación Instalaciones Audiovisuales ilícitas.

Semana 11.

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

					entrega
3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	3.Realización de Proyectos.	3.1 Narrativa Transmedia	- Clase magistral narrativas transmedia - estudio de casos: *The Matrix *Harry Potter *Star Wars - Realización de cuadros explicativos	Lectura Scolari.C “Narrativas Transmedia” pg 23 a 37	- Presentación Tecnología aplicada en Instalaciones

Semana 12.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	3. Realización de Proyectos.	3.2 Tecnología aplicada en Instalaciones	- Presentaciones: “Tecnología aplicada en Instalaciones”		-

Semana 13.

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

3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	3.Realización de Proyectos.	3.3 Definición de un concepto.	-Clase Magistral: Arte conceptual.	- Idealizar un concepto para una instalación sonora.	-Proyecto Final
---	-----------------------------	--------------------------------	------------------------------------	--	-----------------

Semana 14.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	3. Realización de Proyectos.	3.4 Colaboraciones Visuales	-definición colaboraciones visuales para el proyecto - estudio de caso: * Vicki Bennett Sound Gesture, an audio-visual collaboration. -Trabajo en grupos para mejorar avances.	- Presentación de avances.	

Semana 15.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	3. Realización de Proyectos.	3.5 Revisión de proyectos.	-Revisión Proyectos	- Revisión Proyectos por grupos	

Semana 16.

# RdA	Tema	Sub tema	Actividad/ metodología /clase	Tarea/ trabajo autónomo	MdE/Producto/ fecha de entrega
3. Aplicar el conocimiento de producción de audio visual para realizar un Sound Installation funcional.	3. Realización de Proyectos.	3.5 Revisión de proyectos.	-Presentación de proyectos finales, instalaciones sonoras.		-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

- andes*. (01 de Jul de 2014). Obtenido de Agencia Publica de Noticias del ecuador y Suramérica: <http://www.andes.info.ec/es/noticias/inauguran-ecuador-instalacion-sonora-escuchar-lenguaje-agua.html>
- Domijan, M. (2008). Zadar-2500 years and Beyond. *La Biennale di Venezia 11th Architecture exhibition*.
- Owens, J. (2011). *Video Production Handbook*. Burlington: Focal Press.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta.
- Sonnenschein, D. (2002). *Spund Design: The expressivepower of music, voice and sound effects in Cinema*. Studio City.

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