

FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS AGROPECUARIAS  
CARRERA DE INGENIERÍA DE SONIDO Y ACÚSTICA  
**FIC940 – Seminario de Arte Sonoro**  
Período 2017-2

## 1. Identificación

Número de sesiones: 48

Número total de horas de aprendizaje: 120

Créditos Malla Actual: 4.5

Profesor: Adrián Cabezas Yáñez

Correo electrónico del docente (Udlanet): paul.cabezas@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

Este curso propone un acercamiento práctico-creativo al arte sonoro mediante el estudio de sus principales corrientes y el desarrollo de procesos de creación basados en el uso de nuevas tecnologías. Partiendo de técnicas para la generación, procesamiento y síntesis del sonido, el curso comprende el uso de tecnologías multidisciplinarias modernas para el diseño de aplicaciones y dispositivos sonoros interactivos.

### 3. Objetivo del curso

El objetivo de este curso es brindar una experiencia práctica del los principales desarrollos en el arte sonoro, mediante la elaboración de proyectos creativos que involucren el uso de las tecnologías y herramientas modernas además de la apreciación de estas prácticas y sus planteamientos estéticos.

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

| Resultados de aprendizaje (RdA)  | RdA perfil de egreso de carrera   | Nivel de desarrollo (carrera)                                |
|--|---|--|
| <b>1.</b> Conoce las principales corrientes del arte sonoro, experimenta las distintas formas de escucha y apreciación de la relación del sonido con el espacio.<br><br><b>2.</b> Implementa tecnologías electrónicas y digitales involucradas en las producciones de arte sonoro moderno.<br><br><b>3.</b> Aplica el conocimiento de producción de arte sonoro para implementar instalaciones de audio interactivo. | 7- Produce correctamente la sonorización de bandas de sonido para cine y televisión | <b>Inicial</b> ( )<br><b>Medio</b> ( )<br><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:

| Seminario FIC940   | Porcentaje (%) | Puntuación |
|--|----------------|------------|
| <b>Portafolio :</b><br>Prácticas, Presentaciones y Trabajos de investigación | 40             | 40         |
| Evaluación   | 30             | 40         |
| Proyecto Final   | 30             | 30         |
| <b>Total</b>   | <b>100</b>     | <b>100</b> |

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 clases por lo general son de tipo magistral y con demostraciones prácticas del software y hardware pertinente que se desarrollan conjuntamente con los estudiantes. Los contenidos vistos en clase se complementan mediante las prácticas recomendadas para cada tema.

Cada progreso se compone de los siguientes ítems de evaluación:

- **Portafolio** en el que se incluyen:

- Ejercicios de Aplicación y Prácticas.  
*Ejercicios para resolver de forma individual por el estudiante .Toda la información será publicada en el Aula Virtual.*
- Trabajos de Investigación y Presentaciones.  
*Presentación de casos de estudio e investigación. Se respetará el formato de informe propuesto por la UDLA. Los temas serán acordados en clase y se publicarán en el aula virtual.*

- **Evaluación:** Evaluación teórica sobre los contenidos de la materia.

-**Proyecto Final:** Al finalizar el semestre el estudiante debe presentar un proyecto creativo de aplicación con las herramientas revisadas en el semestre. Los proyectos serán acordados en clase y serán guiados y supervisados por el profesor. Toda la información estará disponible en el aula virtual.

## 7. Temas y subtemas del curso

| RdA  | Temas  | Subtemas  |
|--|--|---|
| 1. Conoce las principales corrientes del arte sonoro y experimenta las distintas formas de escucha y apreciación de la relación del sonido con el espacio. | 1-Categorización del Arte Sonoro y Análisis de Casos de Estudio. | 1.1 ¿Qué es arte sonoro?<br>1.2 Esculturas sonoras<br>1.3 Paisajes Sonoros<br>1.4 Sound Walk<br>1.5 Instalaciones |
| 2. Comprende, e implementa tecnologías electrónicas e informáticas involucradas en las producciones de arte sonoro moderno.                                | 2. Tecnologías modernas en el Arte Sonoro                        | 2.1 Lenguaje de Programación de Audio para Aplicaciones Interactivas:<br><br>2.1.1 CHUCK<br>2.1.2 PureData        |
| 3. Aplica el conocimiento de producción de arte sonoro para implementar trabajos creativos de interactividad sonora.                                       | 3. Integración de Tecnologías y Realización de Proyectos.        | 3.1 Arduino: manipulación de audio con sensores e integración de tecnologías.<br><br>3.5 Revisión de proyectos.   |

## 8. Planificación secuencial del curso.

| Semana 1-3 |  |   |  |   |  |
|------------|--|---|--|---|--|
| RdA        | Tema   | Sub tema  | Actividad/<br>metodología/clase  | Tarea/<br>trabajo<br>autónomo                         | MdE/Product<br>o/Fecha de<br>entrega   |
| 1          | 1-Categorización del Arte Sonoro y Análisis de Casos de Estudio. | 1.4 ¿Qué es arte sonoro?<br>1.5 Esculturas sonoras<br>1.6 Paisajes Sonoros<br>1.4 Sound Walk<br>1.5 Instalaciones | Clases magistrales<br><br>Análisis Casos de Estudio.<br><br>Presentaciones | Lecturas Recomendadas<br><br>Trabajo de Investigación | Presentación de Casos de Estudio.<br><br>Portafolio.<br><br><i>Fecha de entrega:<br/>semana del progreso 1</i> |

| Semana 4-8 |                                  |  |   |   |   |
|------------|----------------------------------|--|---|---|---|
| RdA        | Tema                             | Sub tema   | Actividad/<br>metodología/clase                                     | Tarea/<br>trabajo<br>autónomo                         | MdE/Product<br>o/Fecha de<br>entrega                                  |
| 2          | 2. Tecnologías en el Arte Sonoro | 2.1 Lenguaje de Programación de Audio para Aplicaciones Interactivas:<br><br>2.1.1 CHUCK | Demostraciones Prácticas en el Software.<br><br>Prácticas en clase. | Lecturas Recomendadas<br><br>Ejercicios de Aplicación | Portafolio.<br><br><i>Fecha de entrega:<br/>semana del progreso 1</i> |

| Semana 9-11 |   |   |   |   |   |
|-------------|---|---|---|---|---|
| RdA         | Tema  | Sub tema  | Actividad/<br>metodología/clase                                     | Tarea/<br>trabajo<br>autónomo   | MdE/Product<br>o/Fecha de<br>entrega                                  |
| 2           | 3. Integración de Tecnologías y Realización de Proyectos. | 2.1 Programación de Audio para Aplicaciones Interactivas:<br><br>2.1.2 PureData | Demostraciones Prácticas en el Software.<br><br>Prácticas en clase. | Lecturas Recomendadas<br><br>Ejercicios de Aplicación<br><br>Propuesta de Proyecto Interactivo. | Portafolio.<br><br><i>Fecha de entrega:<br/>semana del progreso 2</i> |

### Semana 12-14

| RdA | Tema  | Sub tema  | Actividad/<br>metodología/clase | Tarea/<br>trabajo<br>autónomo                          | MdE/Product<br>o/Fecha de<br>entrega                                  |
|-----|---|---|---------------------------------|--|---|
| 3   | 3. Integración de Tecnologías y Realización de Proyectos. | 3.1 Arduino: manipulación de audio con sensores e integración de tecnologías. | Prácticas en el Hardware.       | Lecturas Recomendadas<br><br>Ejercicios de Aplicación. | Portafolio.<br><br><i>Fecha de entrega:<br/>semana del progreso 2</i> |

### Semana 15-16

| RdA | Tema  | Sub tema                   | Actividad/<br>metodología/clase | Tarea/<br>trabajo<br>autónomo | MdE/Product<br>o/Fecha de<br>entrega                                      |
|-----|---|----------------------------|---------------------------------|-------------------------------|---|
| 3   | 3. Integración de Tecnologías y Realización de Proyectos. | 3.5 Revisión de proyectos. | Presentación de Proyectos       |                               | Proyecto Final<br><br><i>Fecha de entrega:<br/>semana del progreso 3.</i> |

## 9. Normas y procedimientos para el aula

- Se tomará lista a los 10 minutos de iniciada la clase.
- Cualquier deshonestidad académica generará una calificación de 0 puntos y se notificará a las autoridades respectivas.
- No se recibirán trabajos fuera de la fecha estipulada.
- El docente no tiene la potestad de justificar ninguna falta de alumnos. La universidad permite tener un cierto número de faltas por parte del estudiante que deberán ser usadas para emergencias (enfermedades, calamidad domésticas) y salidas de campo.

## 10. Referencias bibliográficas

Farnell, A. (2010). *Designing Sound*. Cambridge, MA: MIT Press.

Sonnenschein, D. (2002). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Studio City.

Kreidler J. (2009). *Programming Electronic Music in Pd*. Retrieved September 9, 2016 from: <http://www.pd-tutorial.com/english/index.html>

Princeton (n.d) *Chuck : Language Specification*. Retrieved September 9, 2016 from: <http://chuck.cs.princeton.edu/doc/language/>

## 11. Perfil del docente.

*Adrián Cabezas Yáñez*: Master Degree in Creative Industries Music and Sound at Queensland University of Technology, Australia. Es un productor de audio que se desempeña principalmente como ingeniero de grabación y mezcla. Desde el 2015, sus actividades e interés en la escena local lo han llevado a participar en importantes proyectos como parte del equipo de producción de Equilibrio Records y Sesiones Al Parque.