



Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias
Carrera de Ingeniería en Sonido y Acústica
IES820 / Audio para Imagen
Período 2018-1

A. Identificación

Número de sesiones:	48
Número total de horas de aprendizaje:	120
Docente:	José Antonio Álvarez-Torres Yépez
Correo electrónico del docente:	jose.alvareztorres@udla.edu.ec
Coordinador:	Christiam Garzón
Campus: Granados	
Pre-requisito: IES711	Co-requisito:
Paralelo: 1	

B. Descripción del curso

En esta asignatura se propone el estudio de las funciones del audio y la música sobre medios visuales como películas, cortometrajes y video juegos. El curso se dividirá en tres enfoques, el primero brindará el enfoque histórico necesario para entender la evolución de la música y el sonido sobre el cine, el segundo tratará sobre la producción y lenguaje técnico y el tercero en las implicaciones dramáticas de la música sobre la imagen así como las técnicas compositivas y tímbricas.

C. Resultados de aprendizaje (RdA) del curso

1. Reconoce las bases de la producción musical para video través de su historia
2. Aplica los elementos y lenguaje técnico para la producción de proyectos audiovisuales
3. Produce proyectos audiovisuales con criterio técnico y musical

D. Sistema y mecanismos de evaluación

De acuerdo al Modelo Educativo de la UDLA la evaluación busca evidenciar el logro de los resultados de aprendizaje institucionales, de cada carrera y de cada 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:

Progreso 1		25%
Participación	5%	
1.- Exposición en clase	2.5%	
2.- Ejercicios de composición	2.5%	
Tareas Autónomas	10%	
1.- Investigación de la historia audiovisual	5%	
2.- Ejercicios de composición	5%	
Evaluaciones	10%	
1. Trabajos de progreso	5%	
2. Evaluación de progreso	5%	

Progreso 2		35%
Participación	5%	
1.- Exposición en clase	2.5%	
2.- Ejercicios de composición	2.5%	
Tareas Autónomas	15%	
1.- Desarrollo de bucles para videojuego	7.5%	
2.- Ejercicios de composición	7.5%	
Evaluaciones	15%	
3. Trabajos de progreso	7.5%	
4. Evaluación de progreso	7.5%	

Progreso 3		40%
Participación	10%	
1.- Exposición en clase	5%	
2.- Ejercicios composición dramática	5%	
Tareas Autónomas	15%	
1.- Ejercicio de música sobre escena 1	7.5%	
2.- Ejercicio de música sobre escena 2	7.5%	
Evaluaciones	15%	
5. Trabajos de progreso	7.5%	
6. Evaluación de progreso	7.5%	

E. Asistencia

La política institucional de asistencia obligatoria establece 75% para aprobar la asignatura, excepto en caso de tener una nota de 8 o superior.

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.

F. Metodología del curso

- La metodología utilizada en esta signatura se basa fundamentalmente en una clase participativa, por tal razón se realizarán técnicas grupales, clases prácticas y trabajo cooperativo, que ayudará al alumno a vivenciar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos.
- Se le presentarán al estudiante las herramientas analíticas y compositivas para el análisis y desarrollo de un proyecto audiovisual.
- El estudiante realizará diseño de música y sonido sobre videos
- Se realizarán análisis de música y sonido sobre video
- El estudiante grabará y muestreará sonidos para integrarlos al lenguaje audiovisual
- El estudiante debe realizar la mezcla de los elemento audiovisuales

G. Planificación alineada a los RdA

Planificación	Fechas	RdA 1	RdA 2	RdA 3
Unidad 1 Inicios y evolución del sonido para cine.	Semanas 1-5			
Clase magistral sobre la historia del audio en el cine				
La música en el cine		X	X	X
Primeros conceptos de la producción Audiovisual				
Actividades				
Exposición de secciones y películas de la historia	Semana 1-2	X	X	X
Exposición de bandas sonoras	Semana 2			
Exposición de análisis por bloques de temas seleccionados	Semana 3			
Lecturas: Davis, R. () Complete guide to film scoring. Pp 15-66. Copia digital	Semana 1-4	X	X	X
Evaluaciones				
Exposiciones	Semana 1-4	X	X	X
Evaluación virtual de lectura	Semana 5	X	X	X
Trabajo: primer ejercicio de musicalización	Semana 5			
Unidad 2 Fases de la producción Audiovisual	Semanas 6-10			
Clase magistral de producción Audiovisual				
Partes de la producción		X	X	X
En donde entra la música				
Actividades				
Exposiciones de productores y compositores	Semana 6	X	X	X
Exposición de producciones musicales en juegos y ejemplos	Semana 7			
Lecturas: Davis, R. () Complete guide to film scoring. Pp 69-128. Copia digital	Semana 6 – 9			
Evaluaciones				
Avances de producción audiovisual	Semana 6-9	X	X	X
Evaluación virtual de lecturas	Semana 10			
Trabajo de composición en bucle para video juegos	Semana 10			
Unidad 3 Música sobre imagen	Semanas 11-16			
Composición Musical				
Posibilidades técnicas, tímbricas y dramáticas de la música sobre el video		X	X	X
Actividades				
Composición digital en software de secuenciación	Semana 11-15	X	X	X
Revisión de demos	Semana 12	X	X	X
Incorporación de arreglos musicales	Semana 13	X	X	X
Etapas de grabación (obligatorio)	Semana 14-15			

Evaluaciones				
Avances de producción musical	Semana 11-15	X	X	X
Trabajo integrador de producción audiovisual de mínimo 3 escenas o 10 minutos de música sobre video	Semana 16	X	X	X

H. Normas y procedimientos para el aula

- Se registrará la asistencia de todo estudiante que esté presente de inicio a fin de la clase; si un estudiante llega pasados 10 minutos de iniciada la clase o se retira antes de que finalice, se lo registrará como ausente
- El uso de cualquier dispositivo electrónico se aceptará en la clase solo para fines académicos, en caso contrario equivaldrá a una inasistencia.
- En caso de encontrar ayudas memorias en los progresos, el estudiante, se calificará con 0 la evaluación
- En caso de encontrar a estudiantes conversando, preguntando a otros estudiantes en Los progresos, los estudiantes serán calificados con 0 en la evaluación
- En caso de no entregar un trabajo a tiempo, se lo aceptará, solo si el motivo es causa de fuerza mayor y se tiene la justificación comprobable.

I. Referencias

1. Principales.

Davies, R. (2010). *Complete Guide to Film Scoring*. Berklee Guide.
 Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidós 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.

J. Perfil del docente

José Antonio Álvarez-Torres

Licenciado en música contemporánea de la Universidad San Francisco de Quito, Magister en Musicología con mención en Etno-Musicología en la Universidad de Cuenca.