

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción				
Nombre del curso	Práctica profesional 2				
Course Name	Professional Practice 2				
Código					
Unidad académica	Facultad de Artes, Departamento de Sonido, Licenciatura en Artes mención Sonido, Ingeniería en Sonido				
Carácter	Obligatorio				
Número de créditos SCT	10 Créditos SCT (270 horas al semestre)				
		Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (grupal)	Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)	Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)
	Semanal	0	0	0	15
	Semestral	0	0	0	270
Línea de Formación	Especializada				
Nivel	4º año				
Requisitos	2º año aprobado				
Propósito formativo	El objetivo de la Práctica Profesional 2 es preparar al estudiante que está por egresar para su desempeño profesional. En esta actividad el practicante aplica, en un ámbito profesional asociado a la carrera, las competencias adquiridas en su formación reciente. La práctica profesional es una actividad formativa que integra las actividades curriculares de la carrera. Se espera un aprendizaje práctico del estudiante en el proceso, guiado por un tutor con experiencia en el rubro. Las Práctica Profesional 2 estará enmarcadas bajo dos categorías: 1) Prácticas asociadas a una Empresa/Institución: En este tipo de prácticas, el estudiante ingresa a una empresa o institución que realiza actividades vinculadas al sonido. 2) Prácticas en formato Proyecto: En estas prácticas, el estudiante presenta un proyecto al Comité de Prácticas vinculado al área de Sonido que es guiado por un tutor profesional. Para validar la práctica asociada a un proyecto, el Comité de Prácticas debe evaluar los siguientes ítems: a. Descripción del proyecto a realizar. Trabajo acotado y que tenga alguna finalidad como edición de un DVD o material para internet, etc. b. Identificación de tutor de práctica y responsable del proyecto. Carta Gantt que enumere las actividades a realizar dentro del tiempo de práctica. Es recomendable plantear 4 hitos de trabajo, como mínimo, que tengan algún título que los enmarque. Ej: registro multipista, doblajes, etc. con tiempo específico dedicado. Se debe mencionar qué participación tendrá el tutor en estos hitos.				

Competencias específicas a las que contribuye el curso	<i>Competencia 1.2: Diseñar sistemas y espacios sonoros acústica y electroacústicamente de forma que realcen la inteligibilidad del lenguaje hablado y el contenido estético y formal de la música y otras formas de expresión artística, contemplando la importancia de una audición analítica entre otros aspectos.</i> <i>Competencia 1.3: Crear e intervenir los elementos constitutivos de la abstracción sonora que forman parte de una expresión artística a través de los procesos de codificación, generación, transmisión y recepción de la energía sonora de manera intencionada y reflexiva.</i> <i>Competencia 4.2: Proponer, administrar, operar y los recursos tecnológicos y materiales, que permitan que los proyectos asociados al área del sonido se concreten adecuadamente</i> <i>Competencia 3.3: Integrarse con actitud abierta, respetuosa y crítica a proyectos de creación artística y cultural aportando propuestas desde el sonido que se complementen con las diversas disciplinas artísticas</i> <i>Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos</i> <i>Competencia 4.2: Proponer, administrar, operar y los recursos tecnológicos y materiales, que permitan que los proyectos asociados al área del sonido se concreten adecuadamente</i> <i>Competencia 4.3: Gestionar, dirigir y/o participar en equipos humanos de trabajo transdisciplinario para desarrollar de manera colaborativa el proceso de diseño, implementación y ejecución del proyecto</i>
Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso	<i>Sub-Competencia 1.2.3: Diseñando y seleccionando dispositivos, equipos y sistemas electroacústicas, a fin de que realcen la inteligibilidad del lenguaje hablado y el contenido estético y formal de la música y otras formas de expresión artística.</i> <i>Sub-Competencia 1.3.1: Procesando digitalmente las señal sonora a fin de preservarla y/o transformarla de manera intencionada</i> <i>Sub-Competencia 3.3.1 Gestionando y organizando la elección de los métodos de trabajo</i> <i>Sub-Competencia 3.3.2 Conociendo otras áreas artísticas, considerando sus funcionamientos prácticos y tecnológicos</i> <i>Sub-Competencia 3.3.3 Comunicándose de forma clara y eficaz aplicando los valores del respeto a la diversidad a la hora de relacionarse con el medio profesional</i> <i>Sub-Competencia 3.4.2: Evaluando fenómenos sonoros, emitiendo juicios de valor que le permitan tomar las decisiones pertinentes</i> <i>Sub-Competencia 4.1.1: Explorando necesidades o áreas de la realidad donde viabilizar una nueva propuesta</i> <i>Sub-Competencia 4.1.2: Planificando un proyecto en sus distintos objetivos, metodologías etapas, tiempos y recursos</i> <i>Sub-Competencia 4.1.3: Desarrollando un proyecto evaluable a partir de su materialización</i> <i>Sub-Competencia 4.2.1: Evaluando e interpretando los requerimientos estéticos y técnicos para proponer soluciones pertinentes</i> <i>Sub-Competencia 4.2.2: Desarrollando habilidades operativas que le permitan un manejo de las herramientas tecnológicas, de manera eficiente, ordenada y sistematizada.</i> <i>Sub-Competencia 4.3.1: Creando y participando en núcleos de trabajo para desarrollar proyectos académicos que contemplen la interacción e integración de diversas disciplinas</i>

	<i>Sub-Competencia 4.3.2: Conociendo los lenguajes específicos de otras disciplinas relacionadas con el quehacer profesional</i> <i>Sub-Competencia 4.3.3: Coordinando grupos de trabajo mediante el uso de habilidades sociales para el logro de los objetivos del proyecto</i> <i>Sub-Competencia 4.3.4: Evaluando el aporte personal dentro de la cadena de trabajo</i> <i>Sub-Competencia 4.4.1: Conociendo en profundidad la sonoridad de todo tipo de proyectos y/o manifestaciones artísticas que se vinculen con el audio</i> <i>Sub-Competencia 4.4.3: Escogiendo las herramientas más adecuados asociados a la intencionalidad del proyecto y/o obra artística, a partir de los recursos existentes</i>
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	<i>Competencia 5.1: Difundir y valorar en el marco del Proyecto de Desarrollo Institucional de la Universidad de Chile las actividades artísticas, culturales y cívicas valorando y respetando la diversidad y la multiculturalidad</i>
Resultados de aprendizaje	Al finalizar el curso el estudiante debe ser capaz de: - Interactuar con un equipo de trabajo en un entorno profesional.
Saberes / Contenidos	- Comprender, intervenir, transformar, crear, generar proyectos y gestionar a nivel fundamental el fenómeno sonoro desde una perspectiva científico-tecnológica, como también desde las interacciones del arte con la ciencia y la tecnología - Interactuar entre diversas disciplinas, poniendo en valor el patrimonio audiovisual, valorando la diversidad y el trabajo en equipo, con una actitud pluralista e integradora.
Metodologías	• Práctica Profesional en el lugar de trabajo con un mínimo de 270 horas. • Asesoría directa por Tutor de Empresa y Supervisor de Carrera
Evaluación	P1: Evaluación de Tutor de Empresa 100% EXAMEN: NO APLICA
Requisitos de aprobación	Para aprobar el curso el estudiante debe tener una Nota Final superior o igual a cuatro. De acuerdo a la fórmula: Nota Final = P1
Profesores que participaron en el diseño del programa:	José Luis Cárdenas Leonardo Cendoyya Javier Jaimovich Abril 2019