



**PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR**

**v. 2022**

Componentes	Descripción				
Nombre del curso	<b>Taller Integrado de Creación Sonora</b>				
Course Name	Sound Design Integrated Workshop				
Código	TICS361-204-1				
Carácter	Obligatorio				
Número de créditos SCT	4 Créditos SCT (6 horas semanales - 108 horas semestrales)				
		Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)	Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)	Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)
	Semanal	1,5	1,5	0	3
	Semestral	27	27	0	54
Línea de Formación	Especializada				
Nivel	4to Semestre, 2do Año				
Requisitos	Teclado Funcional I, Taller de Registro Sonoro				
Propósito formativo	<p>Este taller tiene como objetivo principal integrar los ámbitos de producción sonora con el de creación. Se trata de un curso colegiado con profesores de especialidad musical y de producción sonora.</p> <p>En este curso cada estudiante trabajará de forma grupal en la realización de 1 proyecto sonoro creado por ellos: <b>un Radioteatro</b>. En este proyecto se incluirán aprendizajes en ítems como: creación de armonía y melodía, arreglos de timbre, tempo y patrones rítmicos, instrumentación, grabación digital y post-producción.</p> <p>El estudiante deberá realizar una propuesta fundamentada de diseño sonoro y arreglo musical en su proyecto, escogiendo las herramientas más adecuadas según los</p>				



	<p>requerimientos de cada trabajo, de acuerdo a los recursos disponibles. De manera innovadora, argumentada y crítica.</p>
<p>Competencias específicas a las que contribuye el curso</p>	<p><i>Competencia 2.1: Desarrollar un proyecto de investigación en el área de Sonido</i></p> <p><i>Competencia 2.2: Comunicar y documentar de forma efectiva, tanto de forma oral como escrita, los resultados de investigaciones de distintos tipos, e insertándolas en los círculos pertinentes de forma colaborativa y de acuerdo a criterios éticos.</i></p> <p><i>Competencia 3.1: Crear, utilizando parámetros sensoriales, estéticos, teóricos y tecnológicos, contenido sonoro artístico para experiencias relacionadas con música, danza, teatro, cine, televisión, medios audiovisuales, ópera, instalaciones y arte sonoro, video-interacción y ambientes inmersivos de audio, entre otros</i></p> <p><i>Competencia 3.2: Reflexionar e integrar los aspectos principales de la evolución de las corrientes estéticas con el desarrollo tecnológico del sonido</i></p> <p><i>Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos</i></p> <p><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></p> <p><i>Competencia 4.4: Reflexionar y proponer una sonoridad coherente con la intención del proyecto y/o obra artística involucrada, mediante el uso creativo y funcional de herramientas tecnológicas</i></p>
<p>Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso</p>	<p><i>Sub - Competencia 3.1.3: Vinculando los diversos conocimientos adquiridos durante su formación en las áreas del Arte, Ciencia y Tecnología a los problemas prácticos asociados al proceso de creación</i></p>



*Sub - Competencia 3.1.2: Planteando y aplicando soluciones innovadoras y críticas frente a nuevos problemas vinculados al diseño sonoro de áreas afines*

*Sub - Competencia 3.1.1: Proponiendo soluciones pertinentes durante el desarrollo del proceso creativo relacionadas al fenómeno musical*

*Sub - Competencia 3.2.1: Conociendo desde el punto de vista estético y sensorial, los principales y diversos estilos musicales.*

*Sub - Competencia 3.2.2: Argumentando las elecciones de los procedimientos implementados en la realización del trabajo*

*Sub - Competencia 3.2.3: Analizando el trasfondo motivacional y causal que impulsan a la creación*

*Sub - Competencia 3.3.1: Gestionando y organizando la elección de los métodos de trabajo.*

*Sub - Competencia 4.1.2: Planificando un proyecto en sus distintos objetivos, metodologías etapas, tiempos y recursos*

*Sub - Competencia 4.1.3: Desarrollando un proyecto evaluable a partir de su materialización*

*Sub - Competencia 4.2.1: Evaluando e interpretando los requerimientos estéticos y técnicos para proponer soluciones pertinentes*

*Sub - Competencia 4.2.2: Desarrollando habilidades operativas que le permitan un manejo de las herramientas tecnológicas, de manera eficiente, ordenada y sistematizada*

*Sub - Competencia 4.3.4: Evaluando el aporte personal dentro de la cadena de trabajo*



	<p><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></p> <p><i>Sub - Competencia 2.1.2: Seleccionando y aplicando las herramientas adecuadas acorde a la naturaleza del estudio y objeto de investigación.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 2.2.1: Presentando de manera clara y en un lenguaje académico los resultados de una investigación.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 2.2.2: Respetando la ética de investigación que reconozca el trabajo de otros y resguarde el bienestar de los participantes</i></p>
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	<p><i>Competencia 5.1: Competencia: 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></p> <p><i>Competencia 5.2: Fomentar el libre acceso al conocimiento y/o de carácter colaborativo de los proyectos de desarrollo realizados</i></p>

Resultados de aprendizaje (Generales)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplica las herramientas tecnológicas operativas entregadas para el desarrollo de ejercicios básicos y en la elaboración de proyectos creativos.</li> <li>- Resuelve los requerimientos creativos usando los elementos articuladores del lenguaje musical y sonoro. (ritmo, melodía, armonía, instrumentación, dinámica, timbre, etc.)</li> <li>- Formula un proyecto sonoro que involucra una etapa de creación de un guión sonoro, luego diseño sonoro de efectos de sonido y por último creación musical adecuada. Todo con criterios estéticos y técnicos dialogados con el profesor y el curso.</li> <li>- Expone y fundamenta su proyecto artístico frente a la comisión evaluadora.</li> <li>- Documenta y respalda periódicamente su trabajo en plataformas virtuales de trabajo.</li> </ul>
Saberes / Contenidos	En grupos deben crear un trabajo en formato Radioteatro. Esto involucra contenidos respecto a:



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Criterios de selección de materiales escritos</li><li>- Adaptación de un texto (poesía o prosa)</li><li>- Desarrollo de un guión Sonoro</li><li>- Creación de efectos de sonido dedicados</li><li>- Selección de material sonoro de librerías disponibles</li><li>- Incorporación de música de referencia</li><li>- Organización del material musical en base a criterios (emocionales, técnicos, duración, etc.)</li><li>- Creación de material musical original</li><li>- Creación de un DEMO Sonoro.</li><li>- Grabación y mezcla del material final</li><li>- Recursos digitales de apoyo para documentar el proceso realizado (Google Docs, etc.)</li></ul>
Metodologías	<ul style="list-style-type: none"><li>- Trabajo en grupos de estudiantes por proyecto.</li><li>- Participación colegiada de académicos desde líneas profesionales del sonido y de la música.</li><li>- Sesiones de 3 horas cada una. Primera parte cada grupo muestra los avances realizados al curso y recibe comentarios. Luego, en la segunda parte trabaja cada grupo según los avances realizados. El profesor se encarga en esta etapa de supervisar cada proceso.</li><li>- Participación de un académico del área musical en sesiones específicas para trabajar en la selección y producción de materiales musicales dentro del proyecto.</li><li>- Uso de todos los espacios y laboratorios disponibles: Computación y Estudio de grabación.</li><li>- Aplicación de herramientas musicales desarrolladas en los 2 primeros años de la carrera.</li><li>- Implementación de una bitácora de trabajo en la cual se verifique el avance periódico de los proyectos desarrollados.</li></ul>



Universidad de Chile  
Facultad de Artes  
Jefatura de Carrera  
Licenciatura en Artes m/Sonido  
Ingeniería en Sonido

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"><li>- 4 evaluaciones con la siguiente ponderación: Guión Sonoro : 20% Música: 20% Efectos de Sonido 20% Entrega final :40%</li> <li>- El examen se realiza manteniendo los grupos de trabajo.</li></ul>
Requisitos de aprobación	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nota de aprobación: 4,0</li><li>- 70% asistencia.</li></ul>
Bibliografía	<ul style="list-style-type: none"><li>● Cook, F. D. (2013). <i>Pro Tools 101: An Introduction to Pro Tools 11</i> (Pap/DVD ed.). Cengage Learning.</li><li>● Owsinski, B. (2016). <i>The Music Producer's Handbook: Includes Online Resource</i> (2nd ed.). Hal Leonard Publishing Corporation.<ul style="list-style-type: none"><li>○</li></ul></li><li>● Byrne, D. (2017). <i>Cómo funciona la música</i>. Sexto Piso.</li></ul>