



ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	<b>NOMBRE DE LA MATERIA</b>	Sonorización de proyectos de comunicación multimedia				
	<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Curso-Taller	<b>CLAVE</b>	IF192		
II	<b>CARRERA</b>	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Especializante Obligatoria				
III	<b>PRERREQUISITOS</b>	IF175				
IV	<b>CARGA GLOBAL TOTAL</b>	80 hrs	<b>TEORÍA</b>	48 hrs	<b>PRÁCTICA</b>	32 hrs
V	<b>VALOR EN CRÉDITOS</b>	8 Créditos				
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>		Mayo de 2000				
<b>FECHA DE MODIFICACIÓN</b>		Diciembre de 2014				
<b>FECHA DE EVALUACIÓN</b>		Junio de 2017				

## VI. COMPETENCIA GENERAL

El alumno conoce la evolución, así como el proceso en cuanto a la utilización del sonido y su proceso desde la obtención (grabación), hasta su manejo (edición) en cada uno de los medios de comunicación que se emplee.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- 1) El alumno conoce la historia, evolución y el uso de las técnicas de sonido en los medios de comunicación.
- 2) El alumno conoce los elementos básicos que componen la grabación del sonido en cada uno de los medios de comunicación.
- 3) El alumno aplica el proceso y edición del sonido (voces, efectos y musicalización) para cada uno de los medios que lo manejen.
- 4) El alumno realiza ejercicios de grabación y edición de sonido en distintas modalidades, dependiendo de las características del medio de comunicación empleado.

## VII. CONTENIDO TEMÁTICO

### Presentación del Curso:

Este curso se relaciona de forma inmediata con el de proceso y edición de video digital, ya que en ambos casos la etapa que predomina en estos es la de la post-producción. En este caso se trabajará bajo el manejo del sonido en sus distintas formas de presentación y aplicaciones, desde el medio radiofónico, hasta la vestimenta para un material audiovisual.



### **UNIDAD I Antecedentes y Elementos Fundamentales**

**Competencia:** las nociones preliminares a través del conocimiento de la historia y evolución de las técnicas sonoras en los distintos medios de información en los que el audio es un elemento imprescindible o bien de suma importancia para la creación de mensajes.

**Contenido Temático:**

1. Historia del sonido empleado en los medios de comunicación
2. La Radio
3. El Cine
4. La Televisión
5. Otros medios electrónicos y digitales

### **UNIDAD II. Composición del sonido para el medio radiofónico**

**Competencia:** Manejo del sonido dentro del medio por excelencia para las técnicas sonoras, la radio.

**Contenido Temático:**

1. El micrófono y sus conexiones
2. Instalación del equipo de audio
3. Locución y elementos fundamentales
4. Formatos de grabación de audio
5. Formatos digitales de audio (archivos de compresión)
6. Efectos de sonido
7. Ecuilización
8. Niveles
9. Edición de sonido

### **UNIDAD III. The composition of sound for audiovisual media (film and television)**

**Competence:** Working on sound techniques that are involved in the television and film industry.

**Thematic Content:**

- 3.1 Audio Connections
- 3.2 Installing the audio in film and television productions
- 3.3 Speech and driving their differences and fundamentals
- 3.4 Incidental sound and sound effects
- 3.5 Musicalización
- 3.6 Dubbing
  - 3.6.1 The Digital Replacement

## **VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:



- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

El método de enseñanza se distingue por el empleo de una técnica explicativa pero que a su vez permita la interactividad por parte del alumnado, por otro lado es sugerente que las explicaciones se acompañen siempre de material audiovisual, así como uso de herramientas que sean necesarias para esta etapa de producción, como lo son micrófonos, cables, conexiones, bocinas, etcétera.

En cuanto a las técnicas de aprendizaje, se toma en cuenta de que el curso tiene una vertiente teórica pero que en la mayor parte se llevarán a cabo prácticas, las cuales consistirán en la grabación de audio, su edición y presentación de proyectos terminados en clase. Los recursos didácticos necesarios para el curso son, en esencia aquellos que permitan el desarrollo del curso, poder brindar al alumno explicaciones claras y específicas para que puedan cubrir de manera adecuada cada una de las prácticas solicitadas.

El curso se desarrolla a partir de , primero, la explicación del profesor, pero requiere de la participación plena por parte del grupo quienes tendrán actividades extra muros, realizando la grabación de material audiovisual que posteriormente será editado para al final poderlo presentar en el aula frente al profesor y los compañeros asistentes.

## IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Castro Gil, Manuel-Alonso, et. al. (2008). *Diseño y desarrollo multimedia: Sistemas, imagen, sonido y video*. México: Alfaomega & Ra-Ma

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

López, Gil , et. al. (2003). *Edición de video*. Ra-Ma

Millan Esteller, Juan Manuel. (2012). *Instalaciones de megafonía y sonorización*. Paraninfo.

## X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

El curso de sonorización de proyectos de comunicación multimedia brindará la capacidad al alumno de poder emplear el sonido como una herramienta más dentro de la rama de la producción en la que ahora utilizará la sensibilidad, creatividad y los aspectos técnicos que darán más forma a los proyectos en los que el sonido es un elemento fundamental. Dentro de las funciones que los alumnos podrán adquirir son las siguientes:

**Aptitudes:** Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades.



**Actitudes:** Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de estas herramientas necesarias, para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

**Valores:** Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

**Conocimientos:** Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de retroalimentación para adquirir los conocimientos necesarios a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular al alumno.

**Capacidades:** El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

**Valores Éticos y Sociales:** El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciarse la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

**Competencias Transversales:** El curso desarrolla de manera implícita las competencias instrumentales de organización, administración, planificación y gestión, así como el trabajo en equipo interdisciplinario y búsqueda de logros como su competencia interpersonal favoreciendo la iniciativa y la creatividad a modo de competencia sistémica.

## XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El campo laboral para el estudiante de esta materia se puede encontrar en todos aquellos lugares donde se utilice el sonido como parte complementaria o fundamental, dependiendo el caso o el medio ; por lo que su campo de acción lo encontramos en casas productoras, estudios televisivos, cinematográficos, medios digitales y por excelencia en el medio radiofónico.

## XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Aprobado 2017B



### 1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Participación;** en este ámbito se toma en cuenta el desempeño del alumno tanto en su participación en clase, como al momento de realizar sus asignaturas fuera del aula.
- b) **Trabajos de aprendizaje:** aquí se tomará en cuenta la entrega puntual de cada una de las prácticas solicitadas, que constarán en la grabación y presentación de proyectos terminados en formato radiofónico y en video, utilizando cada uno de los aspectos que se soliciten a lo largo del curso.
- c) **Productos de aprendizaje;** en este punto se tomará en cuenta la calificación que se brindará por cada práctica entregada, que además de que debe de ser en tiempo y forma, debe también de hacerse cumpliendo todos los elementos solicitados.
- d) **Presentación de productos:** Al finalizar el curso, los productos obtenidos se presentaran en un espacio los trabajos finales.

### 1) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) La comunicación didáctica: Interacción profesor-alumno, observación y escucha, preguntas individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo
- b) Actividades y ejercicios; Actividad normal del aula, Revisión continua de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos, Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos, autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades
- c) Trabajos de los alumnos; creación de producciones multimedia para internet como Mensajes visuales y proyectos gráficos.

### 2) MOMENTOS DE EVALUACIÓN :

La evaluación del curso será activa y continua a partir del comienzo del mismo, con la obtención de ejercicios tanto de análisis como prácticos por parte del grupo, mismos que darán como resultado los reactivos a calificar con base en prácticas en el área multimedia.

### 3) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- |   |     |
|---|-----|
| a) Participación                        | 20% |
| b) Trabajos de aprendizaje              | 30% |
| c) Productos de aprendizaje             | 40% |
| d) Presentación de productos multimedia | 10% |

### XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas se entregarán de forma que puedan ser apreciados en el aula a través de equipo de sonido o bien a través de proyecciones, dependiendo el caso y lo que se solicite, dichos ejercicios son:

- a) Grabación y narración de historia contada únicamente con efectos de sonido



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- b) Grabación de cápsula radiofónica teniendo dos opciones de formato (informativo o musical)
- c) Narración sobre video previamente grabado
- d) Grabación de audio en producción (Conducción o actuación) usando como herramienta el boom o caña.
- e) Edición de efectos de sonido (Efectos especiales e incidentales)
- f) Doblaje en fragmento de película o programa televisivo.

## XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

LÓPEZ VELASCO, ALEJANDRO AMILCAR (2206099)

E-Mail: teletourvallarta@hotmail.com

Profesor con grado de Licenciatura en Comunicación, egresado de la Universidad Cuauhtémoc plantel Guadalajara (1998), cuenta con 3 Diplomados en Apreciación Cinematográfica cursados en la Universidad de Guadalajara, así como desarrollo de su ámbito laboral en las áreas de producción televisiva, cinematográfica y fotográfica ; contando con un estudio de video y fotografía en la ciudad de Puerto Vallarta

HUGO ISAAC GALVAN (8966037)

E-Mail: hugoisac@hotmail.com

Ubicación: Edificio de Investigación y Posgrado. Segundo piso,

Profesor con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación.

## XV. PROFESORES PARTICIPANTES

**CREACIÓN DEL CURSO:**

**MODIFICACIÓN DEL CURSO:**

**EVALUACIÓN DEL CURSO:** Mtro. Oscar Solis Rodríguez

Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

**Mtro. Oscar Solis Rodríguez**

Presidente de la Academia de Multimedia

**Dr. Aurelio Enrique López Barrón**

Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la  
Información y Comunicación

**Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama**

Director de la División de Ingeniería