

Nombre del curso o taller:	El Diseño Sonoro: del guion a la mezcla	
Ponente(s):	Gibran Macías Tapia	
Duración.	18 horas	
Propuesta de días, horarios y fechas:	Lunes 6 de enero de 11:00 a 14:00 h Miércoles 8 de enero de 11:00 a 14:00 h Viernes 10 de enero de 11:00 a 14:00 h Lunes 13 de enero de 11:00 a 14:00 h Miércoles 15 de enero de 11:00 a 14:00 h Viernes 17 de enero de 11:00 a 14:00 h *Todas las sesiones contarán con descansos de 20 minutos.	
Modalidad: Presencial (<input checked="" type="checkbox"/>) A distancia (<input type="checkbox"/>) Mixta (<input type="checkbox"/>) En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear:	Objetivo general: Que el alumno aprenda a aplicar los fundamentos del diseño sonoro para medios audiovisuales, a través de un acompañamiento grupal de análisis y un ejercicio práctico con el fin de hacer de sus proyectos audiovisuales más completos y atractivos.	
	Objetivos específicos: 1. Conocer y aplicar las teorías del Diseño Sonoro. 2. Aprender acerca del flujo de trabajo en medios audiovisuales enfocado al Diseño Sonoro. 3. Desarrollar sus técnicas en las herramientas de postproducción de imagen y sonido. 4. Fomentar el pensamiento sonoro para la creatividad en medios audiovisuales y otras disciplinas.	

Sesión	Temas y subtemas
1	Introducción al Diseño Sonoro <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos y características del sonido ● Teoría y semiótica del sonido en el audiovisual Ejercicio de análisis y experimentación

2	Etapas del Diseño Sonoro <ul style="list-style-type: none">• Comenzar un Diseño Sonoro• Elementos de una banda sonora• Acercamiento con el <i>software</i> de postproducción de sonido Planeación del proyecto a realizar
3	Producción del sonido <ul style="list-style-type: none">• Sonido directo para medios audiovisuales• Diseño y tratamiento de diálogos en una producción Ejercicio de sonido directo y grabación de diálogos
4	Ambientes, efectos e incidentales <ul style="list-style-type: none">• El papel de los ambientes, efectos y sonidos incidentales• Diseño de sonido a partir de secuencias• La atmósfera y el silencio Ejercicio de creación de ambientes y efectos para el proyecto
5	Mezcla <ul style="list-style-type: none">• El diseño sonoro: del guion a la mezcla• Creación de <i>deliveries</i> para postproducción y conformados Revisión del Diseño Sonoro del proyecto y ejercicio de mezcla
6	Final <ul style="list-style-type: none">• Seguimiento al ejercicio de mezcla y <i>deliveries</i>• Presentación del proyecto realizado• Retroalimentación y solución de dudas• El Diseño Sonoro para otras disciplinas y el pensamiento creativo

Actividades y evaluación

Se recomienda un mínimo del 80 % de asistencia

1. En cada sesión se expondrá la teoría correspondiente para luego realizar ejercicios prácticos de cada tema expuesto.
2. Se elegirá un proyecto audiovisual de corta duración producido para el rediseño del sonido. (los alumnos podrán elegir algún proyecto propio realizado o en su caso, alguna opción llevada por el ponente para su rediseño).
3. Se hará una continua retroalimentación entre pares, siendo la entrega del proyecto final un conversatorio abierto de solución de dudas y planeación de estrategias creativas.



Criterios a considerar:

- El desarrollo del rediseño sonoro del proyecto deberá reflejar la teoría y semiótica del Diseño Sonoro expuesta en las sesiones.
- Todos los ejercicios se realizarán de manera conjunta en torno al proyecto elegido, por lo que será recomendable la asistencia a todas las sesiones.

Material / equipo necesarios

- Se ocupará un salón con equipo de cómputo con Adobe Premiere y Adobe Audition previamente instalados. Así como una pantalla donde proyectar el material didáctico.
- Los alumnos podrán llevar a la primera sesión algún objeto interesante que produzca un sonido. Para el resto de las clases se recomienda llevar una unidad de almacenamiento para respaldar el trabajo que se haga en el aula.

Cupo máximo: 15 participantes