



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de sonido				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Medios Audiovisuales Semestre: 5			
Elaborada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: 21/02/2016			
Actualizada por: Lic. Nelly A. Ramírez Olayo				Fecha de revisión y actualización: Julio 2021			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT112-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante a las herramientas básicas en el estudio de audio, los formatos de reproducción y de trabajo; así como, la teoría relacionada con la creación de audio para producciones.
Propósito: Cada estudiante aprenderá los conceptos, procesos y métodos relacionados a la producción, diseño y edición de audio.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG8. Apertura a la experiencia.

CG12. Creación de contenidos digitales.

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Generalidades	1. Generalidades 1.1. Antecedentes 1.2. Estética del audio 1.3. Conceptos básicos 1.4. Entorno de trabajo 2. Hardware 2.1. Input



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios 	50%
<ul style="list-style-type: none"> Asistencia 	20%
<ul style="list-style-type: none"> Proyecto final 	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Ingeniería, Maestría o Doctorado en audio, producción musical, ciencias de la comunicación, Artes con experiencia en el área de sonido.

REFERENCIAS

Básicas:

- Luna, Fabián Esteban. Diseño de sonido para producciones audiovisuales. 2016
- Schafer, M. El paisaje sonoro y la afinación del mundo. Barcelona: Intermedio 2013
- Jullier, Laurent. El sonido en el cine. Ediciones Paidós, 2007

Complementarias:

- Chion, Michel. *El Sonido : Música, Cine, Literatura...* -- Barcelona: Paidós, 1999.
- Chion, Michel. *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la Imagen y el Sonido* Barcelona: Paidós, 1993.
- Donington, Robert. *La música y sus instrumentos*, Madrid : Alianza Editorial, 1986.

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO