

D/M	#C	Clase Presencial	Contenido	Clase asincrónica	Contenido	Clase asincrónica LINKS	Anuncios y Entregas	Bibliografía Módulo I	Bibliografía Módulo II	Filmografía
####	F		Día del Veterano							
####	C1		Presentación de la materia Introducción y Recorrido del Sonido Cine					<ul style="list-style-type: none"> • Completar Ficha de estudiante • Armar Grupos • Anotarse en nuestro Espacio Virtual (Discord) 	<ul style="list-style-type: none"> • Carta abierta de su departamento de sonido. <i>John Coffey</i> y otros. • Cadena de sonido en cine. <i>Jerónimo Kohn</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • "El equipo de sonido de Los Miserables" Primera parte de la nota de Paul Tingen para la revista Sound on Sound. • Making Waves: The Art of Cinematic Sound (2019)
####	C2		Introducción al Lenguaje Audiovisual							<ul style="list-style-type: none"> • Diseño sonoro en cine. <i>Alejandro Seba</i>.
####	C3		Marcha universitaria en defensa de la educación pública	¿Qué es el Sonido?	Señales Simples. Parámetros Fundamentales del Sonido. Señales Complejas. Teorema de Fourier. Fase de la onda. Suma de señales senoidales. Señal y Sonido. Propagación del sonido. Longitud de onda.	https://lc.cx/2luaeo https://lc.cx/uhs10P https://lc.cx/f6amzp https://lc.cx/qH6Md3			<ul style="list-style-type: none"> • Diseño acústico de Espacios Arquitectónicos - Carrión - 1996 - Ed. UPC - Cap 1. Principios básicos del sonido. • Acústica y Psicoacústica de la Música - Juan G. Roederer - 1995 - Ed. Ricordi - Cap 1. Música, física, psicofísica y neuropsicología: un enfoque interdisciplinario. • Introducción al Sonido y la Grabación - F. Ramsey y Tim Mc Cormack - Cap. 1 ¿Qué es el sonido? y Fichas temáticas del capítulo. 	
####	C4		Espacios Sonoros				Entrega TP1	<ul style="list-style-type: none"> • El oído humano. <i>Demian Lorenzatti</i>. • La voz y su patrón de radiación. <i>Demian Lorenzatti</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Sonido y la Grabación - F. Ramsey y Tim Mc Cormack - Cap. 2. Percepción auditiva y Fichas temáticas del capítulo. 	
####	C5		PARCIAL 1							
####	C6		COMISIONES (Dev. P1 - TP1)							
####	C7		Introducción a Grabación	Intro a Grabación - P2 (Ejemplos)	Ejemplos sobre intro técnicas de grabación. Niveles. Relación señal/ruido. Ruidos ajenos. Plano sonoro y presencia. Resolución y detalle. Locaciones.	https://lc.cx/a_4Vnm		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Grabación de Sonido. <i>Leandro De Loredo</i>. 		
####	C8		Microfonos. Principios de funcionamiento.	Microfonos. Otras características.	Características Principales de Micrófonos. Métodos de transducción. Alimentación. Diagrama Polar. Respuesta en frecuencia.	https://lc.cx/YuUUI3 https://lc.cx/IAEBE https://lc.cx/BcKNLs https://lc.cx/FcAQA		<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de electricidad y magnetismo. <i>Alejandro Seba</i>. • Micrófonos. <i>Tomlinson Holman</i>. • Micrófonos (Complemento). <i>Demian Lorenzatti</i> y <i>Alejandro Seba</i>. • Micrófonos lavalier y sistemas inalámbricos. <i>Alejandro Seba</i>. • Líneas balanceadas. <i>Leandro De Loredo</i> y <i>Jerónimo Kohn</i>. 		
####	C9		Sistemas para el Registro de Audio		Equipos portátiles de Grabación Digital. Características y usos. Picómetro y Vúmetro (aplicado a los niveles de los grabadores).		Preentrega TP2	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas para registro de audio. <i>Edgardo Fernández</i>. • Consolas de audio / mixers. <i>Alejandro Seba</i> y <i>Leandro De Loredo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Acústica y sistemas de sonido - Cap 15 "Audio Digital". <i>Federico Miyara</i> 	
####	C10		Paro Universitario <i>Docentes y No Docentes</i>							
####	C11		PARCIAL 2							
####	C12		COMISIONES (Dev. P2 - TP2 Preentrega)							
####	C13		Diseño sonoro		Espacialidad. Presencia. Plano sonoro. Puntos de escucha. Uso de ambientes: construcción realista, más detallista y onírica.					
####	F		Día de la Independencia				Entrega TP2			
####	C14		RECUPERATORIO PARCIAL 1 o 2 + COMISIONES (Dev. TP2 Final)							
####	R		Receso		Receso			Receso		
####	R		Receso		Receso			Receso		
####	R		Receso		Receso			Receso		
####	C1		BOOM: Sonido Directo y después...					<ul style="list-style-type: none"> • Grabación a cámara. (Apéndice a sistemas de registro para sonido directo). <i>Diego Marcone</i> • Conexiones y niveles de referencia. <i>Tomlinson Holman</i>. • Standards de nivel en TV (cuadro). <i>Turner Broadcasting System</i>. • Sonido Directo. <i>Leandro de Loredo</i>. 		
####	C2		CORBATEROS: Sonido Directo y después...							
####	C3		TP3 - Clase Práctica - Sonido Directo Burbuja 1	Diseñando para el Sonido	Diseño sonoro. Diseñando el guion en función del sonido. Análisis de películas con un uso narrativo del sonido.	https://lc.cx/lkX34Q https://lc.cx/1DChaq https://lc.cx/V1of0				
####	C4		TP3 - Clase Práctica - Sonido Directo Burbuja 2	Realizando el diseño sonoro [P.1] Realizando el diseño sonoro [P.2] Intro a Postproducción. [STEMS. OMF. AAF. EDL. Herramientas].	Realizando el diseño sonoro (Ale) Parte 1 Realizando el diseño sonoro (Ale) Parte 2 Intro a Postproducción. [STEMS. OMF. AAF. EDL. Herramientas].	https://lc.cx/Yvq8ZD https://lc.cx/ZjIVpe https://lc.cx/KaBLE	TP3 - Entrega del Sonido Directo en FADU Burbuja A			
####	C5		Intro a Postproducción	Intro a Postproducción	Equipo de Trabajo. Roles (Dirección de Sonido - Edición de Diálogos - Foley - ADR, Ambientes, FX - Edición Músicas, Mezcla)	https://lc.cx/985TGC https://lc.cx/8RUuBK https://lc.cx/DwYvYV https://lc.cx/pbJj8Y https://lc.cx/8ZMPd1	TP3 - Entrega del Sonido Directo en FADU Burbuja B	<ul style="list-style-type: none"> • OMF y AAF. <i>Edgardo Fernández</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñando una película teniendo en cuenta el sonido. <i>Randy Thom</i>. • Foley, el arte de las pisadas, utilería y movimiento de la ropa. <i>David Lewis Yewdall</i>. 	
####	C6		COMISIONES (Dev. TP3) (Dev. TP4 - Primera Entrega: Pre-					TP4 - Primera Entrega: Pre-Producción. Análisis del guion. Propuesta estética. Elección de Locaciones, Actores, Vestuarios y Equipamiento.		
####	C7		Edición de Diálogos	Postproducción. Edición de Diálogos						
####	C8		PARCIAL 3							
####	C9		Postproducción. Ambientes.	Postproducción. Uso de ambientes. Características. Realismo, manipulación, extrañamiento. (Dado en el 1er cuatrimestre) Grabación de ambientes. Consideraciones. Creación de Atmosferas. Extrañamiento.				TP4 - Segunda Entrega: Edición de Diálogos Edición de Boom y Corbateros. Selección de mic.		
####	C10		COMISIONES (Dev. TP4 - Segunda Entrega: Edición de Diálogos)							
####	C11		Postproducción. Procesadores I	Postproducción. Intro a Procesadores. Filtros. Ecuualizador. Reverberación. Delay.				<ul style="list-style-type: none"> • Procesadores: Ecuualizador. <i>Leandro de Loredo</i>. • Procesadores: Reverb. <i>Leandro de Loredo</i>. • Procesadores: Delay. <i>Leandro de Loredo</i>. 		
####	C12		Postproducción. Procesadores II	Procesadores Dinámicos. Noise Reduction y otros. [Empate de diálogos]				TP4 - Tercera Entrega: Primer Armado Completo Edición de Diálogos + Ambientes + Foley + Fx	<ul style="list-style-type: none"> • Procesadores: Dinámicos. <i>Martin Cugnoni</i> 	
####	C13		COMISIONES (Dev. TP4 Tercera Entrega - Primer Armado)							
####	C14		RECUPERATORIO PARCIAL 3					TP4 - Cuarta Entrega: Entrega Final Ajustes de Mezcla		
####	C15		COLOQUIO + (Dev. TP4 Cuarta Entrega - Armado Final)							
####	C16		Firma de Libretas Lev.de Actas (SIU)							