

Introducción a los proyectos radiofónicos experimentales

Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación

Descripción del Curso

Este curso de Comunicación propone una experiencia de aprendizaje orientada a la producción de proyectos radiofónicos desde su concepción hasta la entrega de un prototipo sonoro. La unidad 6, titulada “Producción de prototipo de proyecto radiofónico experimental”, se centra específicamente en la realización práctica de una pieza sonora que combine grabación, edición y mezcla. Los estudiantes deben incorporar al menos tres recursos sonoros y efectos para enriquecer la narración, aplicando técnicas de diseño sonoro, manejo de micrófonos, captura de ambientes y recursos de Foley para construir una experiencia auditiva coherente y atractiva. La unidad enfatiza el desarrollo de habilidades técnicas y creativas para planificar y ejecutar un microproyecto radiofónico, desde la definición de la intención narrativa hasta la entrega de un prototipo editado. Se trabajará en entornos de laboratorio y, cuando corresponda, en grabaciones en campo, con foco en la claridad de la voz, la coherencia sonora y la dinámica narrativa. Además, se promoverá la ética en el uso de recursos sonoros y la valoración crítica de narrativas auditivas, con énfasis en la colaboración entre los participantes para distribuir roles de guion, grabación, edición y postproducción. La unidad está pensada para estudiantes mayores de 17 años, con interés en experimentar con formatos radiofónicos y en desarrollar capacidades para aplicar conocimientos de comunicación en contextos reales. Al finalizar la unidad, los estudiantes habrán producido un prototipo de proyecto radiofónico experimental, documentarán el proceso de producción y podrán justificar las decisiones sonoras y narrativas ante una audiencia crítica. Este enfoque por proyectos favorece la transferencia de habilidades a escenarios como producción de contenido para medios, podcasts, radio comunitaria y otras plataformas de difusión sonora.

Competencias

- Planificar y gestionar la producción de un prototipo radiofónico, incluyendo preproducción, grabación, edición y postproducción.
- Realizar grabaciones de voz y de sonido ambiental con técnicas adecuadas para la intención narrativa.
- Aplicar técnicas de edición y mezcla para lograr claridad, coherencia sonora y dinamismo narrativo.
- Incorporar y diseñar al menos tres recursos sonoros (Foley, ambiencias, efectos) para enriquecer la narrativa.
- Ejercer evaluación crítica de producciones radiofónicas y proponer mejoras sustantivas.
- Trabajar en equipo, definiendo roles, responsabilidades y flujos de trabajo para la producción sonora.
- Comunicar ideas de forma efectiva a través de presentaciones orales y entregables escritos relacionados con el proyecto.

Requerimientos

- Interés activo en producción de sonido y narración radiofónica, con disposición para trabajo práctico en laboratorio y en campo.
- Acceso a un equipo básico de grabación y a software de edición de audio para prácticas y entregas (p. ej., edición y mezcla).
- Disponibilidad para asistir a sesiones de grabación, edición y revisión de prototipos dentro del calendario del curso.
- Capacidad para trabajar en equipo, cumplir con plazos y entregar un prototipo funcional de proyecto radiofónico experimental.
- Conocimientos básicos de informática y manejo de archivos de audio; respeto por derechos de autor y ética en el uso de recursos sonoros.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Elementos esenciales de un proyecto radiofónico experimental

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir el papel de guion, voz, sonido, edición y recursos sonoros en un proyecto radiofónico experimental.
- Explicar cómo estos elementos interactúan para crear significado y experiencia sonora, en distintos formatos experimentales.
- Analizar un fragmento breve de un proyecto para identificar la función de cada elemento.

Contenidos Temáticos

1. **Elemento central I: Guion, voz y sonido** Descripción breve de cómo se define el papel de cada elemento y su relación en un proyecto radiofónico.
2. **Estructura y función** Cómo se organiza la narración y el diseño sonoro para lograr coherencia y efecto deseado.
3. **Recursos sonoros** Foley, ambientes, efectos y su función narrativa dentro de la experiencia auditiva.

Actividades

- **Actividad 1: Mapeo de elementos** Identificar en un corto fragmento de radiofónico los elementos clave (guion, voz, sonido, edición y recursos sonoros). Temas: lectura atenta, detección de funciones y relación entre elementos. Aprendizaje activo: análisis guiado; resultado: cuadro de funciones y conexiones entre elementos.
- **Actividad 2: Caja de herramientas sonora** Crear una lista de al menos tres recursos sonoros que podrían enriquecer una narración experimental y explicar cuándo y por qué se usarían. Aprendizaje activo: recopilación y justificación de elecciones.
- **Actividad 3: Microtaller de guion y voz** Esbozar una micro-secuencia de 60 segundos que utilice diálogo o monólogo acompañado de por lo menos dos recursos sonoros; discutir en grupo la intención y el efecto buscado. Aprendizaje activo: exploración práctica y retroalimentación.

Evaluación

Evaluación centrada en demostrar la comprensión de los elementos y su interacción. Criterios:

- Identificación correcta de guion, voz, sonido, edición y recursos sonoros en ejemplos prácticos.
- Explicación clara de la función de cada elemento y de su rol en la experiencia de escucha.
- Justificación de elecciones en la actividad de caja de herramientas y en el análisis de fragmentos.

Unidad 2: Unidad 2: Análisis de proyectos radiofónicos experimentales

Objetivos de Aprendizaje

- Describir estrategias narrativas empleadas en diferentes formatos (ensayo sonoro, radiodrama, collage sonoro).
- Identificar el uso de recursos sonoros y su función dentro de la estructura narrativa.
- Comparar estructuras y formatos para entender distintas posibilidades expresivas.

Contenidos Temáticos

1. **Estrategias narrativas en proyectos experimentales** Análisis de perspectivas, estructuras no lineales, y uso de silencio y tempo.
2. **Estructuras y formatos** Radiodrama, ensayo sonoro, collage y formatos híbridos.
3. **Recursos sonoros y diseño sonoro** Cómo se integran efectos, ambiencias y música para sostener la narración.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de casos** En grupos, seleccionar 2-3 ejemplos y describir estrategias narrativas, estructuras y recursos sonoros utilizados. Aprendizaje activo: análisis comparativo y debate.
- **Actividad 2: Tabla de formatos** Construir una tabla que relacione formato, estructura típica, recursos sonoros clave y objetivos narrativos para cada caso analizado.
- **Actividad 3: Presentación de hallazgos** Compartir hallazgos en formato breve (5-7 minutos) y recibir retroalimentación de pares. Aprendizaje activo: comunicación y recepción crítica.

Evaluación

Evaluación mediante producción de un informe analítico y una breve presentación oral. Criterios:

- Precisión y claridad en la identificación de estrategias narrativas y estructuras.
- Capacidad para relacionar recursos sonoros con la experiencia de escucha.
- Calidad de la argumentación y coherencia al comparar formatos.

Unidad 3: Unidad 3: Conceptualización y planificación de proyectos radiofónicos experimentales

Objetivos de Aprendizaje

- Generar ideas centrales y definir el tema y la pregunta guía del proyecto.
- Seleccionar el formato adecuado y describir al público objetivo y la duración prevista.
- Diseñar un borrador de plan de investigación y viabilidad técnica y ética.

Contenidos Temáticos

1. **Ideación y definición del tema** Cómo convertir una idea en un tema claro y una pregunta guía.
2. **Formato, público y alcance** Selección de formato (monólogo, diálogo, radiodrama) y definición de público.
3. **Viabilidad y plan de investigación** Consideraciones técnicas, derechos de autor, permisos y recursos iniciales.

Actividades

- **Actividad 1: lluvia de ideas y refinamiento** Sesión de ideación para generar posibles ideas y convertirlas en preguntas guía claras. Aprendizaje activo: pensamiento creativo guiado y validación de ideas.
- **Actividad 2: selección de formato y público** Elegir formato adecuado y definir perfil del público; justificar elecciones con criterios prácticos y teóricos.
- **Actividad 3: borrador de plan de viabilidad** Elaborar un borrador simple que incluya formato, duración, recursos necesarios y consideraciones éticas, con plan de mitigación de riesgos.

Evaluación

Evaluación basada en la capacidad de convertir una idea en un plan claro y viable. Criterios:

- Claridad y consistencia del tema y la pregunta guía.
- Justificación convincente del formato y del público objetivo.
- Compleción del plan de viabilidad con consideraciones técnicas y éticas.

Unidad 4: Unidad 4: Diseño de un plan de producción para un proyecto radiofónico experimental

Objetivos de Aprendizaje

- Definir objetivos SMART para el proyecto y criterios de éxito.
- Delimitar al público objetivo y el formato técnico de la producción.
- Crear un cronograma de producción, asignación de roles y estimación de recursos.

Contenidos Temáticos

1. **Planificación de objetivos y éxito** Cómo plantear metas claras y medibles para el proyecto.
2. **Público, formato y alcance técnico** Decisiones sobre audiencia, estilo y qué herramientas se emplearán.
3. **Cronograma y roles** Organización de tareas, responsables y plazos; gestión de recursos y presupuesto básico.

Actividades

- **Actividad 1: Definición de objetivos** Redactar objetivos SMART y criterios de éxito; discutir en pares y ajustar con feedback. Aprendizaje activo: planificación y justificación.
- **Actividad 2: Plan de formato y público** Elaborar un perfil de público y esbozar el formato técnico del proyecto con justificación.
- **Actividad 3: Cronograma y roles** Crear un cronograma de 6-8 semanas y asignar roles clave (guionista, editor, técnico de sonido, productor, etc.).

Evaluación

Evaluación de la propuesta de producción. Criterios:

- Claridad y viabilidad de los objetivos y criterios de éxito.
- Definición adecuada del público y del formato técnico.
- Calidad del cronograma, asignación de roles y estimación de recursos.

Unidad 5: Unidad 5: Escritura de guion y diseño de sonido para un proyecto radiofónico experimental de 3 a 5 minutos

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar una historia breve con inicio, desarrollo y cierre bien definidos.
- Incorporar indicaciones de sonido y recursos sonoros para enriquecer la narración.
- Desarrollar diálogos o monólogo que muestren voz y perspectiva coherentes con el formato elegido.

Contenidos Temáticos

1. **Arquitectura de un guion corto** Estructura en tres actos, ritmo y transiciones sonoras.
2. **Diálogos y monólogo** Construcción de voces, tono, registro y subtexto.
3. **Indicaciones de sonido** Cómo anotar efectos, silencios y direcciones técnicas de mezcla.

Actividades

- **Actividad 1: Esquema de guion 3-5 minutos** Crear un esquema con escena, tiempos y recursos sonoros; revisión entre pares para claridad y ritmo. Aprendizaje activo: diseño narrativo y feedback colaborativo.
- **Actividad 2: Escritura del guion** Redactar el guion completo con diálogos o monólogo y notas de sonido; énfasis en claridad y intención. Aprendizaje activo: escritura creativa y precisión técnica.
- **Actividad 3: Revisión de sonido** Probar indicaciones de sonido en un fragmento corto y ajustar para coherencia con la narrativa. Aprendizaje activo: iteración y mejora.

Evaluación

Evaluación centrada en la calidad del guion y la integración de sonido. Criterios:

- Claridad de la estructura narrativa (inicio/desarrollo/cierre).
- Pertinencia y precisión de las indicaciones de sonido.
- Tratamiento de voz, tono y subtexto en diálogos o monólogo.

Unidad 6: Unidad 6: Producción de prototipo de proyecto radiofónico experimental

Objetivos de Aprendizaje

- Realizar grabación de voz y sonido ambiente de forma adecuada a la intención narrativa.
- Aplicar técnicas de edición y mezcla para lograr claridad y coherencia sonora.
- Incorporar al menos tres recursos sonoros (p. ej., Foley, ambiencias, efectos) y efectos para enriquecer la narración.

Contenidos Temáticos

1. **Técnicas de grabación y captura de sonido** Buenas prácticas, equipo básico y consideraciones de acústica.
2. **Edición y mezcla** Cortes, compresión, niveles, panorámica y balance general.
3. **Producción de recursos sonoros** Diseño sonoro con al menos tres recursos y su integración narrativa.

Actividades

- **Actividad 1: Grabación de recursos** Realizar grabaciones de voz y ambiente, capturando al menos dos tipos de sonido. Aprendizaje activo: práctica de campo y registro de sonido.
- **Actividad 2: Edición y mezcla** Editar las tomas, aplicar efectos básicos y mezclar para lograr equilibrio. Aprendizaje activo: flujo de trabajo de edición y ajuste de niveles.
- **Actividad 3: Prototipo final** Completar un prototipo de 3-5 minutos con guion, voces y al menos tres recursos sonoros; presentar a la clase para retroalimentación y mejoras.

Evaluación

Evaluación mediante prototipo final y su proceso de producción. Criterios:

- Calidad de la grabación y manejo técnico de sonido.
- Consistencia narrativa y claridad de la historia en el prototipo.
- Creatividad y uso efectivo de al menos tres recursos sonoros y efectos.