



**dgm** Instituto  
Audiovisual  
*Haz lo que imaginas*

**Diplomado (156 hrs)**

**Postproducción de Sonido  
para TV y Cine**  
(diseño sonoro)



ALGUNOS DE LOS CLIENTES DGM

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931  
SANTIAGO - CHILE



METRO U.CATOLICA

# PostProducción de Sonido para TV y Cine

## OBJETIVOS

Comprender y aplicar todos los procesos que intervienen en una mezcla adecuada para tv y cine en los aspectos técnicos y estéticos que intervienen en dicho proceso., tales como plantillas de trabajo, niveles de mezcla, y normas que se aplican en la industria, etc .  
Permitir al alumno realizar un proceso de postproducción con los exigentes standares de la televisión y cine.

## DIRIGIDO A

Post productores de sonido, ingenieros, técnicos en sonido, audiovisualistas que estén a cargo del proceso sonoro que implica una producción audiovisual (películas, miniserries,teleseries).  
Personal del área de sonido de departamentos de producción de canales de televisión y cine.

## REQUISITOS

Uso de Protools y salud auditiva compatible

## POSTULACION

Postulantes nacionales o extranjeros interesados deben comunicarse al fono 56 2 2 6355931 o al email [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl) para solicitar solicitud de cupo.

## ANTECEDENTES DEL CURSO

**Horas totales de clases:** 156 (78 presenciales y 78 online)

**HORARIO:** consultar en [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

Horarios especiales a canales de TV y productoras especializadas

## Director Académico

**Sr.Carlos Aburto**  
Sonidista  
Universidad Tecnológica Pérez Rosales

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO ( \$0) para su empresa

 (02) 26355931  Instituto Dgm  [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl)  Instituto Dgm



accede a tu licencia  
AVID PROTOOLS



Aprenda las técnicas y procedimientos utilizados en la industria



Conozca y aplique los procesos para una óptima mezcla final

## MALLA CURRICULAR



accede a tu licencia  
AID PROTOOLS



### FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARIJETAS DE CREDITO, EFECTIVO



### USO DE FRANQUICIA SENCE

ACCEDA A LA FRANQUICIA SI CUMPLE CON:

- \* POSEER UN CONTRATO DE TRABAJO
- \* SU EMPRESA TRIBUTA EN 1ª CATEGORIA

DGM CUENTA CON PERSONAL CAPACITADO PARA ASISTIRLE EN LA CORRECTA INSCRIPCION DE UN CURSO EN SENCE.

## **MODULO 1. CREACION y ADMINISTRACION DE ARCHIVOS / SESIONES FLUJOS DE TRABAJO**

### **AU-PP-01.- Introducción a los Flujos de Trabajos y Diseño Sonoro (6 hrs)**

Introducción a los flujos de trabajo dentro y fuera de Protools, organización del material, reglas que rigen en la post-producción para cine y tv. Creación de plantillas para la edición de efectos de sonido, ambientes, diálogos y foley. Cómo se aborda una película desde el punto de vista del diseño sonoro, desde lo conceptual hasta el punto de vista económico, ¿Cuáles son las limitaciones con las que nos encontramos? Como analizar una película/serie para determinar la creación de foley, efectos y ambientes. Comunicación entre los diferentes departamentos y que función desempeña el Supervisor de Sonido.

## **MODULO 2.- EDICION**

### **AU-PP-02.- Edición de ambientes (12 hrs)**

Desarrollo de ejercicios prácticos en los que se verán las diferentes situaciones que podemos encontrar al momento de editar ambientes. Lenguaje cinematográfico y como editar para diferentes planos y escenas. Orden de la edición para el momento de la mezcla. Técnicas y consejos para agilizar el flujo de trabajo y ser más creativo. Se establecerán las reglas y las normas de entrega del material para el ingeniero de mezcla

### **AU-PP-03.- Edición y creación de SFX / SPFX (12 hrs)**

Aplicación de plug-ins que para la creación de efectos de sonidos y efectos "especiales" de sonido. Aplicación de plug-ins que para la creación de efectos de sonidos y efectos "especiales" de sonido. Desarrollo de diferentes ejercicios en donde se podrá apreciar la diferencia entre estos 2 elementos, y también las normas de entrega del material.

### **AU-PP-04.- Edición de Foley (6 hrs)**

Conocer la diferencia entre Foley y SFX; edición de sesiones, aplicación de plantillas que se usan para la grabación y las normas de entrega.

### **AU-PP-05.- Edición de diálogos (12 hrs)**

Ejercicios prácticos en los que se sincronizarán sesiones de doblaje, nivelación de volumen, cuales son los estándares, distintas técnicas de creación de relleno y las normas de entrega.

## **MODULO 3: MEZCLA**

Desarrollar aplicaciones prácticas que permitirán al alumno interiorizarse de los procesos y partes que intervienen en una mezcla balanceada y adecuada a los parámetros del mercado actual

### **AU-PP-06 - Introducción a la mezcla (3 hrs)**

Introducción a la mezcla. Análisis de las distintas partes que componen la mezcla (diálogos, efectos y música) y de como estas partes puede dialogar, los diferentes roles que existen y cuáles son sus funciones. Rango dinámico y claridad.

### **AU-PP-07.- Creación de plantillas de mezcla (3 hrs)**

Creación de las diferentes plantillas para la mezcla de Diálogos, SFX y Música.

### **AU-PP-08.- Reverberación (3 hrs)**

Comprensión y aplicación de los parámetros que componen este proceso. Ejercicios prácticos para comprender la creación de diferentes espacios sonoros.

### **AU-PP-09.- Mezcla (23 hrs)**

Conocer la relación entre los diferentes elementos que componen la mezcla de sonido, tales como conceptos de rango dinámico, "stems" de equalización, compresión y de-esser. Concepto de "pre-mezcla" y de cómo este proceso ayuda a avanzar en la mezcla final.



accede a tu licencia  
AVID PROTOOLS



# Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud. se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y cuenta con la acreditación de SENCE.

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO ( \$0) para su empresa

Desde 1997, Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica,

Unico y 1er instituto en Chile que dispone de receptores y flujos HD en norma japonesa ISDB desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión, agencias de publicidad y productoras de cine-tv



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD y 4k

Instalaciones a un paso del Metro U Católica 

Docentes disponibles a dudas y consultas

E-Learning  
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

Docentes con experiencia en la industria audiovisual 3D y Motion Graphics