



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Audio	Código	616G01016	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinador/a	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Profesorado	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripci3n general	El audio y la m3sica son dos componentes fundamentales en la comunicaci3n audiovisual. En esta asignatura, se proporcionan al alumno conocimiento y experiencia en los m3ltiples procedimientos y medios t3cnicos utilizados en la creaci3n, producci3n, edici3n e integraci3n de audio y m3sica en distintos productos.			

Competencias del t3tulo	
C3digo	Competencias del t3tulo
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A7	Conocer las t3cnicas de creaci3n y producci3n audiovisual.
A8	Conocer la tecnolog3a audiovisual.
A12	Conocer los principales c3digos del mensaje audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un 3rea de estudio que parte de la base de la educaci3n secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye tambi3n algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autonoma.
B7	Dominar la expresi3n y la compresi3n de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnolog3as de la informaci3n y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesi3n y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadania abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnolog3a y la informaci3n disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigaci3n, la innovaci3n y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del t3tulo
Gravar, editar e mezclar pezas audio	A1	B1	C1
	A2	B6	C2
		B7	C3
		B8	C4
		B9	



Coñecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais	A2 A7 A8 A12		C3
Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais	A2 A8	B1	C3

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción al sonido	Conceptos básicos Tipos de ficheros Sonido Digital
Audio analógico	Micrófonos, altavoces Mesas de sonido. Componentes Grabación de audio Procesadores de Efecto
Procesos relacionados con el audio	Profesiones involucradas en los contenidos de audio y música dentro de una producción audiovisual. Grabación, obtención de muestras Mezcla y Edición Sincronización Audio 3d
El estudio digital	Hardware digital Software de audio Software de música

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / traballo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A2 A7 A8	28	56	84
Presentación oral	B1	3	0	3
Prueba objetiva	A7 A8 B1	1	0	1
Sesión magistral	A7 A8 B1	10	0	10
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 C3	7	35	42
Atención personalizada		10	0	10

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	1.- Gravación de Audio. 2.- Uso básico de un secuenciador (Steinberg Cubase) para editar audio. 3.- Mezcla de Audio y efectos de Sonido. 4.- Audio para video, doblaje, efectos, sincronización.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio.
Prueba objetiva	Proba de avaliación principalmente da parte teórica.
Sesión magistral	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura
Trabajos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Sesión magistral	Seguemento dos proxectos e prácticas propostas
Trabajos tutelados	
Prueba objetiva	
Presentación oral	
Prácticas de laboratorio	

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 C3	Avaliarase a calidade dos proxecto realizado. No proxecto se empregará todo o coñecemento práctico da asignatura	20
Prueba objetiva	A7 A8 B1	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da asignatura	50
Presentación oral	B1	Presentación dos traballos en grupo/individuais e defensas de prácticas	10
Prácticas de laboratorio	A2 A7 A8	valiarase a calidade das practicas realizadas nos diferentes aspectos da asignatura	20

Observacións avaliación

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none">- David Lewis Yewdall (2008). uso practico del sonido en el cine. madrid, escuela de cine y video- stanley R. Alten (2008). el sonido en los medios audiovisuales. madrid, escuela de cine y video- julio Crespo Viñegra (2003). Musica digital. Madrid Anaya
Complementaria	

Recomendacións
Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías