



Guía docente				
Datos Identificativos				2017/18
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	Computación			
Coordinador/a	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Profesorado	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripción general	El audio y la música son dos componentes fundamentales en la comunicación audiovisual. En esta asignatura, se proporcionan al alumno conocimiento y experiencia en los múltiples procedimientos y medios técnicos utilizados en la creación, producción, edición e integración de audio y música en distintos productos.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también 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 autónoma.
B7	
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información 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 investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
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
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	3	0	3
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	28	56	84
Prueba objetiva	A1 A2 A7 A8 B1	1	0	1
Sesión magistral	A7 A8 B1	10	0	10
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	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
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio.
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.
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 Traballo tutelado Proba obxectiva Presentación oral Prácticas de laboratorio	Seguemento dos proxectos e prácticas propostas

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Traballo tutelado	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	Avaliarase a calidade dos proxectos realizados. No proxecto se empregará todo o coñecemento práctico da asignatura	20
Proba obxectiva	A1 A2 A7 A8 B1	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da asignatura	50
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	Presentación dos traballos en grupo/individuais e defensas de prácticas	10
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	valiarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da asignatura	20

Observacións de avaliación

Fontes de información	
<b>Básica</b>	- David Lewis Yewdall (2008). uso práctico do sonido en el cine. Madrid, escola de cine e vídeo - Stanley R. Alten (2008). el sonido en los medios audiovisuales. Madrid, escola de cine e vídeo - Julio Crespo Viñegra (2003). Música digital. Madrid Anaya
<b>Complementaria</b>	

Recomendacións
<b>Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente</b>
<b>Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Asignaturas que continúan o temario</b>
<b>Outros comentarios</b>

(\*) 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