



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Audio	Código	616G01016	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Profesorado	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do 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

Contidos	
Temas	Subtemas
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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	3	0	3
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	28	56	84
Proba obxectiva	A1 A2 A7 A8 B1	1	0	1
Sesión maxistral	A7 A8 B1	10	0	10
Traballos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	7	35	42
Atención personalizada		10	0	10

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

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.
Proba obxectiva	Proba de avaliación principalmente da parte teórica.
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio

Atención personalizada



Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Traballos tutelados Proba obxectiva Presentación oral Prácticas de laboratorio	Seguemento dos proxectos e prácticas propostas

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	Avaliarase a calidade dos proxecto realizado. 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 practicas realizadas nos diferentes aspectos da asignatura	20

Observacións avaliación

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	- 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
<b>Bibliografía complementaria</b>	

Recomendacións
<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Materias que continúan o temario</b>
<b>Observacións</b>

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías