



Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Sound Design	Code	616G02008	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Second	Obligatory	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Piñeiro Otero, María Teresa	E-mail	teresa.pineiro@udc.es	
Lecturers	Piñeiro Otero, María Teresa	E-mail	teresa.pineiro@udc.es	
Web				
General description	A materia 'Deseño Sonoro' brinda a formación que permita ao alumnado coñecer e analizar os compoñentes do son e as súas posibilidades expresivas, tanto en contidos sonoros como na súa relación coa imaxe; manexar os códigos sonoros e da música en animación e videoxogos, nos seus diferentes xéneros e formatos; e abordar o deseño sonoro íntegro destes produtos audiovisuais atendendo a cuestións de tipo narrativo, estético e funcional.			
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> Modifications to the contents Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified Mechanisms for personalized attention to students Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: Modifications to the bibliography or webgraphy 			

Study programme competences	
Code	Study programme competences
A4	CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
A5	CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A22	CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
A37	CE37 - Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnologías necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de los diferentes productos audiovisuales y multimedia.
A39	CE39 - Conocer, capacidad de analizar y aplicar las técnicas y fundamentos del diseño sonoro en proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo



B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
Analizar o valor engadido polo son nun produto de animación ou videoxogo	A4	B2	C1
	A5	B3	C3
	A22	B4	C4
	A37	B6	C8
	A39	B11	C9
Coñecer os componentes do son e a música, as súas potencialidades e principais códigos no contexto da animación e dos videoxogos	A4	B1	C3
	A8	B3	C4
	A10	B4	
	A39	B8	
		B12	



Deseñar e desenvolver a banda sonora íntegra dunha peza de animación ou videoxogo, tanto dunha perspectiva lineal como interactiva	A4	B2	C1
	A5	B4	C3
	A10	B5	C6
	A37	B6	C7
		B7	C9
	B8		
	B9		
	B10		
	B11		
	B12		
	B13		

Contents	
Topic	Sub-topic
1. O son audiovisual	1.1. Introducción 1.2. O son e os seus componentes 1.3. Modos de escoita 1.4. A auricularización 1.5. O deseño sonoro 1.6. Profesionais do son
2. A audiovisión	2.1. A ilusión do son audiovisual 2.2. Síncresis e valor engadido 2.3. As combinacións audiovisuais 2.4. Clasificación do son en relación coa imaxe
3. Efectos de son	I. Espazo acústico 3.1. Paisaxe sonora 3.2. Espazo sonoro 3.3. Ambiente II. Tipoloxías de efectos de sons III. Funcións
4. Música	4.1. Conceptos musicais básicos 4.2. A música fílmica 4.3. A música interactiva 4.4. Componentes estruturais, funcionais e expresivos 4.5. Funcións
5. Voz	5.1. Tipos de voz audiovisual 5.2. A voz na construción de personaxes 5.3. Doblaxe
6. Silencio	6.1. O silencio na banda de sonido 6.2. Funcións

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8	25	25	50



Supervised projects	A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7	7.5	52.5	60
Research (Research project)	A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9	1	9	10
Oral presentation	A39 B11 C1 C3 C7 C9	1.5	4.5	6
Workshop	A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9	16	8	24
Personalized attention		0		0

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	<p>Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais, en formato píxula, que se porán a disposición do estudantado a través do campus virtual.</p> <p>Nas sesións maxistras realizaranse actividades dirixidas a facilitar a comprensión da materia así como discusións dirixidas, que esixan ao estudantado amosar a adquisición de conceptos e coñecementos sobre a materia.</p> <p>Naqueles casos en que ditas actividades se establecesen como traballo autónomo fóra da aula, empregaranse fórmulas de seguemento para determinar o grao de cumprimento da tarefa. Nestes casos as sesións maxistras poderanse destinar á posta en común das tarefas ou a súa corrección colaborativa.</p> <p>(Virtual)</p>
Supervised projects	<p>Creación dunha sonomontaxe ou dun relato sonoro (Traballo A)</p> <p>Deseño sonoro en grupo dun fragmento audiovisual (Traballo B ou Proxecto Final)</p> <p>(Presencial e traballo autónomo do alumnado)</p>
Research (Research project)	<p>Investigación realizada de forma individual cuxo tema, relacionado cos contidos da materia, será proposto pola profesora.</p> <p>Dita investigación entregarase en formato audio (locución e fragmentos sonoros) .</p> <p>(Presencial e traballo autónomo do alumnado)</p>
Oral presentation	<p>Presentación do deseño sonoro dun fragmento audiovisual (Traballo B ou Proxecto Final). Na presentación explicarase o emprego do son -ou a ausencia deste- ademais de responder a preguntas respecto ás decisións tomadas no plano narrativo, funcional e estético.</p> <p>Complementariamente os estudantes desenvolverán una rúbrica de avaliación do seu proxecto así como do desenvolvido por outros grupos.</p> <p>(Presencial e traballo autónomo do alumnado. Esta actividade podería virtualizarse por necesidades do alumnado ou de limitacións de espazo).</p>
Workshop	<p>Desenvolvemento de diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é pór en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre a ambientación sonora e musical, foron tratados durante as clases expositivas.</p> <p>A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixados pola profesora.</p> <p>(Presencial, con posibilidade de virtualizar un dos grupos de ser preciso por necesidades do alumnado, ou por limitacións de espazos e recursos)</p>

Personalized attention	
Methodologies	Description



Research (Research project) Workshop Supervised projects Guest lecture / keynote speech	<p>O desenvolvemento de cada unha destas actividades contará con atención personalizada e continuada tanto na aula como fóra dela, co obxecto de apoiar ou reconducir a planificación ou execución de cada un destes traballos e solventar as dúbidas oportunas.</p> <p>No caso do proxecto de investigación e dos traballos tutelados que detenten unha maior carga de traballo autónomo, o seguimento destas actividades efectuarase nas clases prácticas sinaladas para tal fin, así como en titorías personalizadas a demanda do/a estudante o do seu equipo de traballo.</p>
---	---

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Research (Research project)	A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9	<p>O traballo de análise-investigación, sobre un tema proposto pola profesora, será realizado de forma individual e entregado en formato audio (vía Moodle).</p> <p>Ten unha valoración máxima de 15 puntos.</p> <p>No caso de que se detecte que parte/totalidade do devandito traballo está copiado (até un máximo dunha frase ou corte de audio en todo o arquivo) este quedará anulado cunha valoración de 0 puntos.</p> <p>Só se admitirán traballos entregados en tempo e forma. Aqueles traballos que non cumpran os requerimentos quedarán anulados cunha valoración de 0 puntos.</p>	15
Workshop	A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9	<p>As prácticas teñen unha valoración total de 1 punto (variando en función do número de prácticas entregadas e calidade das mesmas).</p> <p>Só se admitirán prácticas entregadas en tempo e forma. Práctica que non cumpra eses requerimentos quedará anulada cunha valoración de 0 puntos.</p> <p>Para o cómputo das prácticas de obradoiro o/a estudante ten que ter desenvolvido o 80% das prácticas da materia (grupo mediano).</p>	10
Supervised projects	A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7	<p>Conta cunha valoración máxima de 4,5 puntos (2 +2,5) distribuídos da seguinte maneira:</p> <ul style="list-style-type: none"> · até 2 punto pola construción dun relato sonoro (traballo A) · até 2,5 puntos polo deseño sonoro e dobraxe dun fragmento audiovisual proposto pola profesora (traballo B ou "Proxecto final"). Parte desta nota (até 0,5 puntos) virá determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/as compañeiros/as. <p>Só se admitirán traballos entregados en tempo e forma. Aqueles traballos que non cumpran os requerimentos obterán una valoración de 0 puntos.</p>	45
Oral presentation	A39 B11 C1 C3 C7 C9	<p>Presentación oral do "Proxecto final". Nesta presentación cada grupo deberá explicar o seu deseño sonoro, especialmente no que respecta ás decisións narrativas e estéticas, e responder ás preguntas dos/as compañeiros/as.</p> <p>Cada un dos proxectos finais será avaliado polos estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora.</p> <p>Para a avaliación da presentación oral débense cumprir os seguintes requerimentos: (1) asistir e participar na presentación (propia e na dos restantes grupos), (2) entregar a rúbrica de avaliación cumprimentada e (3) ter entregado o "Proxecto final" (traballo tutelado B) en tempo e forma.</p>	10



Guest lecture / keynote speech	A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8	No marco das sesións maxistrals, ou relacionadas con éstas, desenvolveranse actividades e exercicios prácticos, así como discusións dirixidas, orientados á consolidación dos contidos teóricos. Estas actividades teñen un valor global de 2 puntos (variando en función do número e a calidade dos exercicios entregados). Só se admitirán aqueles exercicios prácticos entregados en tempo e forma. Aquelas entregas que non cumpran eses requerimentos quedarán anuladas cunha valoración de 0 puntos.	20
-----------------------------------	---------------------------------	---	----

Assessment comments

Coa proposta de cada traballo e/ou actividade a profesora explicará polo miúdo o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.

Para superar a materia na CONVOCATORIA DE XANEIRO/FEBREIRO (sistema de avaliación continua) o/a estudante deberá obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos e prácticas da materia. Neste cómputo non se inclúen os exercicios non orixinais do/a estudante así como tampouco aqueles traballos entregados fóra de prazo ou nun formato diferente ao indicado.

Dado o obxecto da materia, todo traballo que careza de son nunha parte, ou na súa totalidade, será anulado e -por tanto- contará cun 0 na súa avaliación.

Para superar a materia na CONVOCATORIA DE XULLO o/a estudante deberá:

Entregar de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual, proposta pola docente, co correspondente dossier [segundo as normas do "Proxecto final", traballo tutelado B]. Este traballo e a súa presentación, na que se xustifiquen aquelas decisións tomadas en canto ao son, terá un valor de 70% na nota final (60% proxecto + 10% presentación). Para a súa avaliación deberase entregar na data oficial de exame, no formato sinalado pola profesora (tanto a peza audiovisual

co son íntegro, e o dossier). Aprobar o exame (50% puntos) na data oficial. Esta proba teórica, de preguntas breves, versará sobre os contidos do

libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC. Este exame constituirá o 30% da nota final. En calquera caso, para superar a materia débese aprobar o exame (5 puntos ou 1,5 ponderado) e obter, como mínimo, unha puntuación de 5 na nota final.

Asemade aqueles/as estudantes que na avaliación continua (convocatoria de xaneiro-febreiro) queden por debaixo do umbral do 5 (o 50% da puntuación global), deberán

presentarse de toda a materia -teoría e práctica- na convocatoria de xullo, seguindo as indicacións e requerimentos desta convocatoria.

Sources of information



Basic	<ul style="list-style-type: none">- Piñeiro Otero, Teresa (2019). Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona:UOC- Chion, Michel (1994). La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós- Duran, Jaume (2014). La música de los dibujos animados. Barcelona: Universidad de Barcelona- Collins, Karen (2008). Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: MIT Press- Beauchamp, Robin (2005). Designing Sound for Animation. Burlington: CRC Press- Theme Ament, Vanessa (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation . Burlington: CRC Press- Xalabander, Conrado (2013). El Guion Musical en el Cine . Mundo BSO- Ávila, Alejandro (1997). El doblaje. Madrid: Cátedra <p>Ademais destas fontes de referencia, en Moodle integraranse artigos e outro tipo de recursos que faciliten a comprensión da materia, traten en concreto algún exemplo ilustrativo ou permitan afondar nalgún tema de interese.</p>
Complementary	<ul style="list-style-type: none">- Collins, Karen (2013). Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge: MIT Press- Xalabander, Conrado (2013). Música de cine: Una ilusión óptica . Mundo BSO

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Scriptwriting/616G02004

Subjects that continue the syllabus

Editing/616G02007

Sound/616G02034

Animation Project/616G02021

Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.