



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Audio	Código	616G01016	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Profesorado	Correo electrónico			
Web				
Descrición xeral	O audio e a música son dous compoñentes fundamentais na comunicación audiovisual. Nesta materia facilitarase ao alumno coñecemento e experiencia nos múltiples procedementos e medios técnicos empregados na creación, produción, edición e integración de audio e música en distintos produtos audiovisuais.			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se modificarán os contidos da materia</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen e se impartirán presencialmente ou en linea en función da situación</p> <p>Sesións maxistras Traballos tutelados Prácticas de laboratorio: realizaranse a explicación da materia adaptada á comunicación en liña</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Utilizarase a ferramenta Moodle con normalidade, onde se engadirá todo o material necesario para poder desenvolver con normalidade o curso. Tamén se empregará a ferramenta Microsoft Teams para realizar reunións semanais mantendo o horario da materia. Ademais, terán lugar a través desta ferramenta as titorías semanais colectivas e/ou individuais que se acorde co alumnado.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizarán modificacións na avaliación</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Mantense o material de referencia empregado</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe



Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
	A1	B1	C1
Gravar, editar e mesturar pezas de audio	A2	B6 B7 B8 B9	C2 C3 C4
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
Introdución ao son	Conceptos básicos Tipos de ficheiros Son Dixital
Audio analóxico	Micrófonos, altosfalantes Mesas de son. Compoñentes Gravación de audio Procesadores de Efectos
Procesos relacionados co audio	Profesións involucradas nos contidos de audio e música dentro dunha produción audiovisual Gravación, obtención de mostras Mestura e Edición Sincronización Audio 3D
O estudo dixital	Hardware dixital 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	1	0	1
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	28	57	85
Proba obxectiva	A1 A2 A7 A8 B1	1	0	1
Sesión maxistral	A7 A8 B1	10	10	20
Traballos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	7	35	42
Atención personalizada		1	0	1

*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. Online



Prácticas de laboratorio	1.- Gravación de Audio. 2.- Uso básico dun secuenciador (Steinberg Cubase) para editar audio. 3.- Mezcla de Audio e Efectos de Son. 4.- Audio para video, doblaxe, efectos, sincronización. Presencial si es posible
Proba obxectiva	Proba de avaliación principalmente da parte teórica. Presencial si es posible
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da materia. Online
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio . presencial si es posible

Atención personalizada

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

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia.	30
Proba obxectiva	A1 A2 A7 A8 B1	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia	0
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	Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia	60

Observacións avaliación

--

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - David Lewis Yewdall (2008). Uso práctico del sonido en el cine. Madrid, Escuela de Cine y Vídeo - Stanley R. Alten (2008). El sonido en los medios audiovisuales. Madrid, Escuela de Cine y Vídeo - Julio Crespo Viñegra (2003). Música Digital. Madrid Anaya
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións

(*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