



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|-----------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | 2021/22 | |
| Asignatura (*) | Deseño Sonoro | Código | 616G02008 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuadrimestre | Segundo | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | Piñeiro Otero, María Teresa | Correo electrónico | teresa.pineiro@udc.es | |
| Profesorado | Piñeiro Otero, María Teresa | Correo electrónico | teresa.pineiro@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | 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. | | | |



| | |
|-----------------------------|---|
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas *Metodoloxías docentes que se modifican As presentacións orais poderían desenvolverse de forma virtual síncrona, e incluso asíncrona, sempre que, por causas xustificadas, o estudiantado non puidese asistir ou tivese dificultades para a conexión e defensa do proxecto final coa solvencia requirida. Neste caso apostaríase por un repositorio de traballos para que o estudiantado poida efectuar a avaliación dos proxectos entre pares segundo rúbrica.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso pra facer consultas, solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados. Moodle: Diariamente. Segundo a necesidade do alumando e os exercicios planteados nas clases expositivas. Dispoñen de ?foros temáticos asociados aos módulos? da materia, para formular as consultas necesarias e, de ser o caso, ?foros de actividade específica?. Teams: unha sesión semanal de toda a clase, para o desenvolvemento de contidos teóricos, e outra sesión para grupos medianos na franxa horaria sinalada a materia no horario. Asemade haberá a posibilidade de establecer interaccións individuais e grupais nesta plataforma para o seguimento e apoio dos traballos tutelados, tanto no horario oficial de titorías como noutras datas/franxas horarias acordadas entre docentes-discentes. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumando para desenvolver o traballo da materia.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Mantéñense os mesmos mecanismos de avaliación e ponderación previstos na guía docente *Observacións de avaliación: A única modificación na avaliación estaría vinculada á presentación oral do proxecto final, en tanto a súa ?virtualización? faría precisa a atención a algún aspecto non tido en conta de ser presencial. En calquera caso, os criterios de valoración sinalaríanse no momento de presentación da actividade.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. No caso daquelas obras que non teñan versión dixital aportaríanse aqueles fragmentos precisos para a comprensión da materia a través do campus virtual.</p> |
|-----------------------------|---|

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|--|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma. |
| C3 | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| C4 | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero. |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables. |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos. |

Resultados da aprendizaxe

| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título |
|---------------------------|-------------------------------------|
|---------------------------|-------------------------------------|



| | | | |
|--|-------------------------------|--|----------------------------|
| Analizar o valor engadido polo son nun produto de animación ou videoxogo | A4 A5 A22 A37 A39 | B2 B3 B4 B6 B11 B13 | C1 C3 C4 C8 C9 |
| Coñecer os componentes do son e a música, as súas potencialidades e principais códigos no contexto da animación e dos videoxogos | A4 A8 A10 A39 | B1 B3 B4 B8 B12 | C3 C4 |
| Deseñar e desenvolver a banda sonora íntegra dunha peza de animación ou videoxogo, tanto dunha perspectiva lineal como interactiva | A4 A5 A10 A37 | B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 | C1 C3 C6 C7 C9 |

| Contidos | |
|----------------------|---|
| Temas | Subtemas |
| 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 |

| Planificación | | | | |
|---|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral | A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8 | 25 | 30 | 55 |
| Investigación (Proxecto de investigación) | A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9 | 1 | 10 | 11 |
| Obradoiro | A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9 | 16 | 4 | 20 |
| Traballos tutelados | A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7 | 5 | 45 | 50 |
| Presentación oral | A39 B11 C1 C3 C7 C9 | 4 | 6 | 10 |
| Atención personalizada | | 4 | 0 | 4 |

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

| Metodoloxías | |
|---|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral | Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais, en formato pílula, que se porán a disposición do estudantado a través do campus virtual. 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. 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. (Virtual) |
| Investigación (Proxecto de investigación) | Investigación realizada de forma individual cuxo tema, relacionado cos contidos da materia, será proposto pola profesora. Dita investigación entregarase en formato audio (locución e fragmentos sonoros) . (Presencial e traballo autónomo do alumnado) |
| Obradoiro | 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. A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixados pola profesora. (Presencial, con posibilidade de virtualizar un dos grupos de ser preciso por necesidades do alumnado, ou por limitacións de espazos e recursos) |
| Traballos tutelados | Creación dunha sonomontaxe ou dun relato sonoro (Traballo A) Deseño sonoro en grupo dunha secuencia audiovisual (Traballo B) Deseño sonoro íntegro, en grupo, dun proxecto audiovisual (Proxecto Final) (Presencial e traballo autónomo do alumnado) |



| | |
|-------------------|--|
| Presentación oral | <p>Presentación do deseño sonoro dunha secuencia (Traballo B). Na presentación explicarase o uso e focalización do son, ademais de responder a preguntas respecto das decisións tomadas no plano narrativo, funcional e estético.</p> <p>Presentacións do deseño sonoro íntegro dun proxecto audiovisual (Proxecto final) nas súas diferentes fases: idea, deseño e produto final. Nestas presentacións explicarase-debaterase sobre a idea e o deseño de son -desde unha perspectiva narrativa, funcional e estética- e a súa implementación no produto final.</p> <p>Complementariamente os estudantes desenvolverán unha 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> |
|-------------------|--|

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|---|---|
| Investigación (Proxecto de investigación) Obradoiro Traballos tutelados Presentación oral Sesión maxistral | <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 detentan 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> |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|--|-------------------------------------|---|---------------|
| Investigación (Proxecto de investigación) | 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 1 punto.</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 requirimentos quedarán anulados cunha valoración de 0 puntos.</p> | 10 |
| Obradoiro | A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9 | <p>As prácticas teñen unha valoración total de 1,5 puntos (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 requirimentos 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> | 15 |



| | | | |
|---------------------|---|--|----|
| Traballos tutelados | A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7 | Conta cunha valoración máxima de 4 puntos (1+1+2) distribuídos da seguinte maneira: <ul style="list-style-type: none">· até 1 punto pola construción dun relato sonoro (traballo A). Parte desta nota (até 0,25) virá determinada pola valoración dos/as compañeiros/as.· até 1 punto polo deseño sonoro dunha secuencia audiovisual (traballo B). Parte desta nota (até 0,25 puntos) virá determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/as compañeiros/as.· até 2 puntos polo deseño sonoro e dobraxe dun proxecto audiovisual ("Proxecto final"). Parte desta nota (até 0,5 puntos) virá determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/os compañeiros/as. | 40 |
| Presentación oral | A39 B11 C1 C3 C7 C9 | Para a avaliación das presentacións orais débense cumprir os seguintes requirimentos: (1) asistir e participar na presentación (propia e na dos restantes grupos), (2) entregar a rúbrica de avaliación cumprimentada e (3) entregar o correspondente traballo/ou parte de traballo en tempo e forma. En calquera caso, antes de cada presentación oral, daríanse as indicacións oportunas para o seu desenvolvemento-avaliación. | 15 |
| Sesión maxistral | A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8 | No marco das sesións maxistrais, 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 requirimentos quedarán anuladas cunha valoración de 0 puntos. | 20 |

Observacións avaliación



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 OPORTUNIDAD (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.

No caso do alumnado a tempo parcial e/ou dispensa académica de exención de asistencia establécense os seguintes cambios na avaliación: (1) substitución das actividades desenvolvidas durante a clase maxistral e do prácticas obradoiro por un exame teórico-práctico na data oficial da materia (valor ata 3,5 puntos); (2) desenvolvemento dos traballos tutelados de forma individual.

Para superar a materia na SEGUNDA OPORTUNIDADE o/a estudante deberá:

Entregar de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual, proposta pola docente, co correspondente dossier. 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.

Nesta segunda oportunidade non se establecen fórmulas alternativas para o alumnado a tempo parcial e/ou con dispensa académica de exención de asistencia.

Fontes de información

Bibliografía básica

- 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
 - Xalabander, Conrado (2013). El Guion Musical en el Cine . Mundo BSO
 - 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
- Ademais destas fontes de referencia, en Moodle integrananse 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.



| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía complementaria | <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- Ávila, Alejandro (1997). El doblaje. Madrid. Cátedra- Collins, Karen (2008). From Pac-Man to pop music : interactive audio in games and new media . Roudge- Theme Ament, Vanessa (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington: CRC Press |
|------------------------------------|--|

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004

Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

Son/616G02034

Proxecto de Animación/616G02021

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