



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | | 2021/22 |
|---------------------|---|--------|---|---------|---------|
| Subject (*) | Sound | Code | 616G02034 | | |
| Study programme | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | | |
| Descriptors | | | | | |
| Cycle | Period | Year | Type | Credits | |
| Graduate | 2nd four-month period | Third | Obligatory | 6 | |
| Language | SpanishGalician | | | | |
| Teaching method | Face-to-face | | | | |
| Prerequisites | | | | | |
| Department | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información | | | | |
| Coordinador | Rodríguez Fernández, Nereida | E-mail | nereida.rodriguez@udc.es | | |
| Lecturers | Rodríguez Fernández, Nereida Romero Cardalda, Juan Jesus | E-mail | nereida.rodriguez@udc.es juan.romero1@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| General description | 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. | | | | |
| 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 / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|---|
| A28 | CE28 - Grabar, editar y mezclar piezas de audio e insertarlas en animaciones y videojuego. |
| A29 | CE29 - Conocer y seleccionar los equipos de sonido adecuados para la producción de obras de creación digital. |
| 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. |
| 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. |
| 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 / results | |
| Gravar, editar e mesturar pezas de audio | A28 | B1 B6 B7 B11 B13 | C3 C6 C9 |
| Coñecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais | A29 | B4 B5 B8 B10 | C8 |
| Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais | | B2 B3 B12 | C4 C7 |

| Contents | |
|--------------------|--|
| Topic | Sub-topic |
| Introdución ao son | Conceptos básicos Tipos de ficheiros Son dixital |
| Audio analóxico | Micrófonos, altofalantes 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 |

Planning

| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
|--------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Laboratory practice | A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3 | 28 | 57 | 85 |
| Objective test | B1 B2 B3 | 1 | 0 | 1 |
| Guest lecture / keynote speech | B1 C4 C8 | 10 | 10 | 20 |
| Supervised projects | A29 B6 B12 C7 C9 | 7 | 35 | 42 |
| Oral presentation | B1 B3 B4 B5 B7 C6 | 1 | 0 | 1 |
| Personalized attention | | 1 | 0 | 1 |

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

Methodologies

| Methodologies | Description |
|--------------------------------|---|
| Laboratory practice | 1. Gravación de Audio. 2. Uso básico dun secuenciador para editar audio 3. Mestura de Audio e Efectos de Son 4. Audio para vídeo, doblaxe, efectos, sincronización |
| Objective test | Proba de avaliación principalmente da parte teórica. |
| Guest lecture / keynote speech | Presentación dos temas máis teóricos da materia |
| Supervised projects | Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio. |
| Oral presentation | Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio. |

Personalized attention

| Methodologies | Description |
|---|--|
| Guest lecture / keynote speech Oral presentation Laboratory practice Supervised projects Objective test | Seguemento dos proxectos e prácticas propostas |

Assessment

| Methodologies | Competencies / Results | Description | Qualification |
|---------------------|------------------------------|---|---------------|
| Oral presentation | B1 B3 B4 B5 B7 C6 | Presentación dos traballos en grupo/individuais e defensas de prácticas. | 10 |
| Laboratory practice | A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3 | Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia | 20 |



| | | | |
|---------------------|------------------|--|----|
| Supervised projects | A29 B6 B12 C7 C9 | Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia. | 20 |
| Objective test | B1 B2 B3 | Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia | 50 |

Assessment comments

Sources of information

| | |
|----------------------|---|
| Basic | - 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 |
| Complementary | |

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

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.