



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	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>			

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, 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

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 empregárase 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.