



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Audio	Código	616G01016	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripción general	El audio y la música son dos componentes fundamentales en la comunicación audiovisual. En esta asignatura, se proporcionan al alumno conocimiento y experiencia en los múltiples procedimientos y medios técnicos utilizados en la creación, producción, edición e integración de audio y música en distintos productos.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autonoma.
B7	
B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnologías de la informacion y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnologia y la informacion disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
Grabar, editar y mezclar piezas de audio	A1	B1	C1
	A2	B6	C2
		B7	C3
		B8	C4
		B9	



Conocer y seleccionar los equipos de audio empleados en los productos audiovisuales	A2 A7 A8 A12		C3
Insertar audio en diferentes productos audiovisuales	A2 A8	B1	C3

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción al sonido	Conceptos básicos Tipos de ficheros Sonido Digital
Audio analógico	Micrófonos, altavoces Mesas de sonido. Componentes Grabación de audio Procesadores de Efecto
Procesos relacionados con el audio	Profesiones involucradas en los contenidos de audio y música dentro de una producción audiovisual Grabación, obtención de muestras Mezcla y Edición Sincronización Audio 3D
El estudio digital	Hardware digital Software de audio Software de música

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	1	4	5
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	30	40	70
Prueba objetiva	A1 A2 A7 A8 B1	1	0	1
Sesión magistral	A7 A8 B1	21	10	31
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	7	35	42
Atención personalizada		1	0	1

(\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Presentación oral	Presentación de trabajos y proyectos, en gran parte relacionados con las prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Grabación de Audio. Uso básico de un secuenciador para editar audio. Mezcla de Audio y Efectos de Sonido. Audio para vídeo, doblaje, efectos, sincronización.
Prueba objetiva	Prueba de evaluación, principalmente de la parte teórica.
Sesión magistral	Presentación de los temas más teóricos de la asignatura.
Trabajos tutelados	Proyectos propuestos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas de laboratorio.



## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral Trabajos tutelados Prueba objetiva Presentación oral Prácticas de laboratorio	Seguimiento de los proyecto y prácticas propuestas.

## Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	Se evaluará la calidad del proyecto realizado. En el proyecto se utilizará todo el conocimiento práctico de la asignatura.	20
Prueba objetiva	A1 A2 A7 A8 B1	Prueba relacionada con los conocimientos teóricos de la materia	50
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	Presentación de los trabajos en grupo/individuales y defensas de prácticas	10
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	Se evaluará la calidad de las prácticas realizadas en los diferentes aspectos de la asignatura	20

## Observaciones evaluación

<p>Para aprobar la materia es imprescindible entregar todos los trabajos tutelados y alcanzar una nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto en los trabajos tutelados como en las prácticas de laboratorio y en la prueba objetiva.</p> <p>Los criterios de evaluación de la segunda oportunidad serán los mismos que los de la primera.</p> <p>La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de suspenso "0" en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.</p> <p>De acuerdo con la normativa de la UDC en relación al estudiantado matriculado a tiempo parcial, el régimen de asistencia a clase no afectará negativamente al proceso de evaluación, admitiéndose en esta materia la dispensa académica para la asistencia solicitada por los canales institucionales habilitados a tal efecto. En cualquier caso, esta flexibilidad asistencial no eximirá de la entrega de trabajos tutelados y prácticas en los mismos plazos fijados para el estudiantado a tiempo completo.</p>
---

## Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- David Lewis Yewdall (2008). Uso práctico del sonido en el cine. Madrid, Escuela de Cine y Vídeo</li><li>- Stanley R. Alten (2008). El sonido en los medios audiovisuales. Madrid, Escuela de Cine y Vídeo</li><li>- Julio Crespo Viñegra (2003). Música Digital. Madrid Anaya</li></ul>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manuel López Ibáñez (2021). Producción musical y diseño de sonido para videojuegos.. Madrid: Editorial Síntesis</li></ul> <p>&lt;br /&gt;</p>

## Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente



Asignaturas que continúan el temario
Ambientación sonora e musical/616G01028
Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías