



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Deseño Sonoro		Código	616G02008
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
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.			

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
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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> I. Espazo acústico <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Paisaxe sonora 3.2. Espazo sonoro 3.3. Ambiente II. Tipoloxías de efectos de sons III. Funcións
4. Música	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 5.1. Tipos de voz audiovisual 5.2. A voz na construción de personaxes 5.3. Doblaxe
6. Silencio	<ul style="list-style-type: none"> 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
Prácticas de laboratorio	A4 A5 A8 A10 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	24	40	64
Proba de resposta múltiple	B3	1	0	1
Aprendizaxe colaborativa	B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12	0	31	31
Presentación oral	A5 A22 A37 A39 B3 B4 B6 B11 B12 C1	2	0	2
Sesión maxistral	A22 A37 A39 B1 B2 B9 B10	24	24	48
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
Prácticas de laboratorio	Desenvolvemento de diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é pór en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre o deseño sonoro, foron tratados durante as clases expositivas.
Proba de resposta múltiple	Esta proba teórica versará sobre os contidos do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC.
Aprendizaxe colaborativa	Creación de deseño sonoro e dobraxe dun fragmento audiovisual animado proposto pola profesora (traballo B ou Proxecto final). Parte desta nota -ata un punto- estará determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/as compañeiros.
Presentación oral	Presentación oral do "Proxecto final" (creación de deseño sonoro). Nesta presentación, cada grupo deberá explicar o seu deseño sonoro, especialmente no que respecta ás decisións estéticas, e responder as preguntas dos/os compañeiros/as. Cada un dos proxectos finais será valorado polos/as estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora.
Sesión maxistral	Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais que se porán a disposición do estudiantado a través do Campus Virtual.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa Prácticas de laboratorio	O desenvolvemento de cada unha destas actividades contará con atención personalizada na aula , co obxecto de apoiar ou reconducir a planificación ou execución de cada un destes traballos e solventar as dúbidas oportunas. No caso da aprendizaxe colaborativa que detente 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.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Aprendizaxe colaborativa	B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12	Entregar de forma grupal o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual animada	30
Proba de resposta múltiple	B3	Esta proba teórica versará sobre os contidos do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC.	20
Prácticas de laboratorio	A4 A5 A8 A10 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Para o cómputo das prácticas, o/a estudante ten que entregar polo menos o 80% das prácticas da materia (grupo mediano).	40
Presentación oral	A5 A22 A37 A39 B3 B4 B6 B11 B12 C1	Cada un dos proxectos finais será valorado polos estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora. Para a avaliación da presentación oral débense cumprir os seguintes requisitos: (1) asistir e participar na presentación, (2) entregar a rúbrica de avaliación cuberta e (3) entregar o "Proxecto final" (traballo tutelado B) en tempo e forma.	10

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 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 integranse 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