



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data			2022/23	
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.rodriquezf@udc.es	
Lecturers	Rodríguez Fernández, Nereida	E-mail	nereida.rodriquezf@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.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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	
Gravar, editar e mesturar pezas de audio		A28	B1 B6 B7 B11 B13
Cofecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais		A29	B4 B5 B8 B10
Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais			B2 B3 B12

Contents	
Topic	Sub-topic
Son	- Son dixital. · Gravación de audio. · Procesado de efectos. · Mistura e edición. · Audio 3D. · Estudo dixital.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Laboratory practice	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	25	46	71
Objective test	B1 B2 B3	2	4	6
Guest lecture / keynote speech	B1 C4 C8	10	10	20
Supervised projects	A29 B6 B12 C7 C9	12	36	48
Oral presentation	B1 B3 B4 B5 B7 C6	2	2	4
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	Gravación de Audio. Uso básico dun secuenciador para editar audio Mestura de Audio e Efectos de Son Audio para vídeo e videoxogos, dobraxe, 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	Description	Qualification
Laboratory practice	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia	30
Supervised projects	A29 B6 B12 C7 C9	Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia.	30
Objective test	B1 B2 B3	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia	40

Assessment comments
Para aprobar a materia é imprescindible entregar todos os traballos tutelados e acadar unha nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto nos traballos tutelados como nas prácticas de laboratorio e na proba obxectiva. Os criterios de avaliación da segunda oportunidade serán os mesmos que os da primeira. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria. De acordo coa normativa da UDC en relación ao estudantado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta materia a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudantado a tempo completo.

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 - Manuel López Ibáñez (2021). Producción musical y diseño de sonido para videojuegos.. Madrid: Editorial Síntesis
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.