



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|---------|--------------------|---|
| Datos Identificativos | | | | 2023/24 |
| 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 | Odriozola Chené, Javier Martín | | Correo electrónico | javier.odriozola@udc.es |
| Profesorado | Odriozola Chené, Javier Martín Oliveros Mediavilla, Miguel | | Correo electrónico | javier.odriozola@udc.es miguel.oliveros@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 do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias 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 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 | Horas presenciais | Horas non presenciais / 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 a ambientación sonora e musical, foron tratados durante as clases expositivas. A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixados pola docente. |
| Proba de resposta múltiple | Esta proba teórica versará sobre os contidos do teóricos da materia. |
| Aprendizaxe colaborativa | Creación dunha sonomontaxe ou dun relato sonoro (Traballo A) Deseño sonoro íntegro, en grupo, dun proxecto audiovisual (Proxecto Final) (Presencial e traballo autónomo do alumnado) |
| 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 docente. |
| Sesión maxistral | Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais, en formato pílula, que se porán a disposición do estudantado a través do campus virtual. Nas sesións maxistrais realizaranse actividades dirixidas a facilitar a comprensión da materia así como discusións dirixidas, que esixan ao estudantado amosar a adquisición de conceptos e coñecementos sobre a materia. |

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 | Descrición | Cualificación |
|----------------------------|--|--|---------------|
| Aprendizaxe colaborativa | B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 | Conta cunha valoración máxima de 4 puntos distribuídos da seguinte maneira: · até 1,5 punto pola construción dun relato sonoro (traballo A). · até 2,5 puntos polo deseño sonoro e dobraxe dun proxecto audiovisual ("Proxecto final"). Parte desta nota (até 0,5 puntos) virá determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/os compañeiros/as. | 40 |
| Proba de resposta múltiple | B3 | Esta proba teórica versará sobre os contidos teóricos da materia. | 30 |
| Prácticas de laboratorio | A4 A5 A8 A10 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9 | As prácticas teñen unha valoración total de 2 puntos (variando en función do número de prácticas entregadas e calidade das mesmas). Só se admitirán prácticas entregadas en tempo e forma. Práctica que non cumpra eses requirimentos quedará anulada cunha valoración de 0 puntos. Para o cómputo das prácticas de obradoiro o/a estudante ten que ter desenvolvido o 80% das prácticas da materia (grupo mediano). | 20 |
| Presentación oral | A5 A22 A37 A39 B3 B4 B6 B11 B12 C1 | Para a avaliación das presentacións orais débense cumprir os seguintes requirimentos: (1) asistir e participar na presentación (propia e na dos restantes grupos), (2) entregar a rúbrica de avaliación cumprimentada e (3) entregar o correspondente traballo/ou parte de traballo en tempo e forma. En calquera caso, antes de cada presentación oral, daríanse as indicacións oportunas para o seu desenvolvemento-avaliación. | 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 aprobar ambas partes, teoría e práctica, así como 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.

A realización fraudulenta de probas ou actividades de avaliación, debidamente comprobada, implicará o suspenso na materia da convocatoria correspondente do curso académico, tanto si a comisión da falta prodúcese na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta da primeira oportunidade, se fose necesario.

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 as prácticas de laboratorio por un exame práctico na data oficial da materia (valor ata 2 puntos); (2) cambio dos proxectos de aprendizaxe colaborativa por traballos tutelados de carácter 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