



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Diseño Sonoro	Código	616G02008	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	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				
Descripción general	La materia 'Diseño Sonoro' brinda la formación que permita al alumnado conocer y analizar los componentes del sonido y sus posibilidades expresivas, tanto en contenidos sonoros como en su relación con la imagen; manejar los códigos sonoros y de la música en animación y videojuegos, en sus diferentes géneros y formatos; y abordar el diseño sonoro íntegro de estos productos audiovisuales atendiendo a cuestiones de tipo narrativo, estético y funcional.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del 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 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
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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Analizar el valor añadido por el son en un producto de animación o videojuego	A4	B2	C1
	A5	B3	C3
	A22	B4	C4
	A37	B6	C8
	A39	B11	C9
		B13	
Conocer los componentes del son y la música, sus potencialidades y principales códigos en el contexto de la animación y de los videojuegos	A4	B1	C3
	A8	B3	C4
	A10	B4	
	A39	B8	
		B12	
Diseñar y desarrollar la banda sonora íntegra de una pieza de animación o videojuego, tanto de una perspectiva lineal como interactiva	A4	B2	C1
	A5	B4	C3
	A10	B5	C6
	A37	B6	C7
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	

Contenidos	
Tema	Subtema



1. El sonido audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. Introducción 1.2. El sonido y sus componentes 1.3. Modos de escucha 1.4. La auricularización 1.5. El diseño sonoro 1.6. Profesionales del sonido
2. La audiovisión	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. La ilusión del sonido audiovisual 2.2. Síncresis y valor añadido 2.3. Las combinaciones audiovisuales 2.4. Clasificación del sonido en relación con la imagen
3. Efectos de sonido	<ul style="list-style-type: none"> I. Espacio acústico <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Paisaje sonoro 3.2. Espacio sonoro 3.3. Ambiente II. Tipologías de efectos de sonido III. Funciones
4. Música	<ul style="list-style-type: none"> 4.1. Conceptos musicales básicos 4.2. La música fílmica 4.3. La música interactiva 4.4. Componentes estructurales, funcionales y expresivos 4.5. Funciones
5. Voz	<ul style="list-style-type: none"> 5.1. Tipos de voz audiovisual 5.2. La voz en la construcción de personajes 5.3. Doblaje
6. Silencio	<ul style="list-style-type: none"> 6.1. El silencio en la banda de sonido 6.2. Funciones

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A4 A5 A8 A10 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	24	40	64
Prueba de respuesta múltiple	B3	1	0	1
Aprendizaje colaborativo	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 magistral	A22 A37 A39 B1 B2 B9 B10	24	24	48
Atención personalizada		4	0	4

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

Metodologías

Metodologías	Descripción
--------------	-------------



Prácticas de laboratorio	Desarrollo de diferentes actividades de carácter práctico cuyo objeto es poner en juego todos aquellos conocimientos que, sobre la ambientación sonora y musical, fueron tratados durante las clases expositivas. La entrega de dichas prácticas se efectuará en el tiempo y en la forma fijados por la docente.
Prueba de respuesta múltiple	Esta prueba teórica versará sobre los contenidos del libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC.
Aprendizaje colaborativo	Creación de un montaje sonoro o de un relato sonoro (Trabajo A). Diseño sonoro íntegro, en grupo, de un proyecto audiovisual (Proyecto Final) (Presencial y trabajo autónomo del alumnado).
Presentación oral	Presentación oral del "Proyecto final" (creación de diseño sonoro). En esta presentación, cada grupo deberá explicar su diseño sonoro, especialmente en el que respeta a las decisiones estéticas, y responder a las preguntas de los/los compañeros/as. Cada uno de los proyectos finales será valorado por los/as estudiantes a partir de una rúbrica de evaluación propuesta por la docente.
Sesión magistral	Clase expositiva ilustrada con ejemplos de carácter sonoro y/o audiovisual. Se complementará con materiales y contenidos audiovisuales, en formato píldora, que se pondrán a disposición del estudiantado a través del campus virtual. En las sesiones magistrales se realizarán actividades dirigidas a facilitar la comprensión de la materia así como discusiones dirigidas, que exijan al estudiantado mostrar la adquisición de conceptos y conocimientos sobre la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Aprendizaje colaborativo Prácticas de laboratorio	El desarrollo de cada una de estas actividades contará con atención personalizada en el aula como fuera de ella, con el objeto de apoyar o reconducir la planificación o ejecución de cada uno de estos trabajos y solventar las dudas oportunas. En el caso del aprendizaje colaborativo que detenten una mayor carga de trabajo autónomo, el seguimiento de estas actividades se efectuará en las clases prácticas señaladas para tal fin, así como en tutorías personalizadas a demanda del/la estudiante o de su equipo de trabajo.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Aprendizaje colaborativo	B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12	Cuenta con una valoración máxima de 4 puntos distribuidos de la siguiente manera: · hasta 1,5 punto por la construcción de un relato sonoro (trabajo A). · hasta 2,5 puntos por el diseño sonoro y doblaje de un proyecto audiovisual ("Proyecto final"). Parte de esta nota (hasta 0,5 puntos) vendrá determinada por las rúbricas de evaluación propia y de los/os compañeros/as.	40
Prueba de respuesta múltiple	B3	Esta prueba teórica versará sobre los contenidos teóricos de la materia.	30
Prácticas de laboratorio	A4 A5 A8 A10 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Las prácticas tienen una valoración total de 2 puntos (variando en función del número de prácticas entregadas y calidad de las mismas). Solo se admitirán prácticas entregadas en tiempo y forma. Práctica que no cumpla esos requerimientos quedará anulada con una valoración de 0 puntos. Para el cómputo de las prácticas de taller lo/a estudiante tiene que tener desarrollado el 80% de las prácticas de la materia (grupo mediano).	20



Presentación oral	A5 A22 A37 A39 B3 B4 B6 B11 B12 C1	Para la evaluación de las presentaciones orales se deben cumplir los siguientes requisitos: (1) asistir y participar en la presentación (propia y en la de los restantes grupos), (2) entregar la rúbrica de evaluación cumplimentada y (3) entregar el correspondiente trabajo/o parte de trabajo en tiempo y forma. En cualquiera caso, antes de cada presentación oral, se darían las indicaciones oportunas para su desarrollo-evaluación.	10
-------------------	---------------------------------------	---	----

Observaciones evaluación

Con la propuesta de cada trabajo y/o actividad la profesora explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega. Para superar la materia en la PRIMERA OPORTUNIDAD (sistema de evaluación continua) el/la estudiante deberá superar ambas partes, teórica y práctica, y obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos, prácticas y examen.

En este cómputo no se incluyen los ejercicios no originales del/la estudiante así como tampoco aquellos trabajos entregados fuera de plazo o en un formato diferente al indicado. Dado el objeto de la materia, todo trabajo que carezca de sonido en una parte, o en su totalidad, será anulado y -por tanto- contará con un 0 en su evaluación.

En caso de que se detecte la realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, debidamente comprobada, implicará un suspenso (nota numérica 0) en la materia de la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su cualificación en el acta de la primera oportunidad, si fuera necesario.

Para el alumnado a tiempo parcial y/o dispensa académica de exención de asistencia se establecen los siguientes cambios en la evaluación: (1) sustitución de las actividades desarrolladas durante las prácticas taller por un examen práctico en la fecha oficial de la materia (valor hasta 3 puntos); (2) desarrollo del aprendizaje colaborativo como trabajos tutelados de forma individual.

Para superar la materia en la SEGUNDA OPORTUNIDAD el/la estudiante deberá:

Entregar de forma individual el diseño sonoro íntegro de una pieza audiovisual, propuesta por la docente, con el correspondiente dossier. Este trabajo y su presentación, en la que se justifiquen aquellas decisiones tomadas en cuanto al sonido, tendrá un valor de 70% en la nota final (60% proyecto+10% presentación). Para su evaluación se deberá entregar en la fecha oficial de examen, en el formato señalado por la profesora (tanto la pieza audiovisual con el sonido íntegro, y el dossier). Aprobar el examen en la fecha oficial. Esta prueba teórica, de preguntas breves, versará sobre los contenidos del libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC. Este examen constituirá el 30% de la nota final. En cualquiera caso, para superar la materia se debe aprobar el examen (5 puntos o 1,5 ponderado) y obtener, como mínimo, una puntuación de 5 en la nota final. Asimismo aquellos/as estudiantes que en la evaluación continua (convocatoria de enero-febrero) queden por debajo del umbral del 5 (el 50% de la puntuación global), deberán presentarse de toda la materia -teoría y práctica- en la convocatoria de julio, siguiendo las indicaciones y requisitos de esta convocatoria.

En esta segunda oportunidad no se establecen fórmulas alternativas para el alumnado a tiempo parcial o con dispensa académica de exención de asistencia.

Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- 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 <p>Además de estas fuentes de referencia, en Moodle integraránse artículos e otro tipo de recursos que faciliten a comprensión da materia, traten en concreto algún exemplo ilustrativo ou permitan afondar nalgún tema de interese.</p>
---------------	--



Complementaría	<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
-----------------------	--

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002

Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion/616G02004

Asignaturas que continúan el temario

Edición y Montaje/616G02007

Sonido/616G02034

Proyecto de Animación/616G02021

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