



Guía docente

Guia docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Sonido		Código	616G02034
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@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
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 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.
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 - 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 interdisciplinarios o transdisciplinarios, 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 del título	
Grabar, editar y mezclar piezas de audio		A28	B1 B6 B7 B11 B13
Conocer y seleccionar el equipo de audio utilizado en los productos audiovisuales		A29	B4 B5 B8 B10
Insertar audio en diferentes productos audiovisuales			B2 B3 B12

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Conceptos iniciales	- Aprender a escuchar - Grabar audio - Qué es la mezcla
2. Introducción al sonido	- Aspectos generales - Características del sonido - Son digital
3. Tecnología del sonido	- La mesa de mezclas - Procesadores de efectos - Salas - Micrófonos - Cables y conectores - Monitores
4. Sonido y ordenadores	- Conexiones - Subsistema de sonido digital - Sintetizadores - MIDI - Compresión de audio - DAW (Digital Audio Workstation)
5. El sonido en un proyecto audiovisual	- Tareas relacionadas con el sonido - Personal en las diferentes etapas de un proyecto - La banda sonora
6. El sonido en los videojuegos	- Historia del sonido en los videojuegos - Tendencias actuales - Middlewares: FMOD e WWISE



Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	25	46	71
Prueba objetiva	B1 B2 B3	2	4	6
Sesión magistral	B1 C4 C8	12	10	22
Trabajos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	10	36	46
Presentación oral	B1 B3 B4 B5 B7 C6	2	2	4
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
Prácticas de laboratorio	Grabación de audio. Uso básico de un secuenciador para grabar y editar audio. Mezcla de audio y aplicación de efectos de sonido. Sonido para vídeo y videojuegos.
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.
Presentación oral	Presentación y defensa de trabajos y proyectos desarrollados en la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral Presentación oral Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados Prueba objetiva	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. ALUMNADO CON RECONOCIMIENTO DE DEDICACIÓN A TIEMPO PARCIAL Y DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓN DE ASISTENCIA: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia. Este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Campus Virtual, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	Se evaluará la calidad de las prácticas relacionadas con los diferentes contenidos teóricos y prácticos de la asignatura.	30
Trabajos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	Se evaluará la calidad del proyecto realizado. En el proyecto se utilizará todo el conocimiento teórico y práctico de la asignatura.	30
Prueba objetiva	B1 B2 B3	Prueba objetiva sobre los conocimientos teóricos y prácticos de la materia.	40

Observaciones evaluación



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.

Los criterios de evaluación de la segunda oportunidad serán los mismos que los de la primera.

La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en 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 calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario.

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.

Fuentes de información

Básica	- 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). Produccion musical y diseño de sonido para videojuegos.. Madrid: Editorial Sintesis
---------------	--

Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta asignatura:- Se realizarán a través del Campus Virtual, en formato digital sin necesidad de imprimirlos- En caso de ser necesario realizarlos en papel:No se utilizarán plásticos.Se realizarán impresiones a doble cara.Se utilizará papel reciclado.Se evitará la impresión de borradores.Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. En relación a la perspectiva de género, se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.Se deben detectar situaciones de discriminación y proporcionar acciones y medidas para corregirlas. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso para la vida universitaria.



(*) 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