		Guia d	ocente		
	Datos Ident	ificativos			2023/24
Asignatura (*)	Sonido			Código	616G02034
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animac	ción e Videoxog	jos		'
		Descri	ptores		
Ciclo	Periodo	Cu	rso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Terd	cero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecn	oloxías da Info	rmación		
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Nereida		Correo electró	nico nereida.rodrigue	ezf@udc.es
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida		Correo electró	nico nereida.rodrigue	ezf@udc.es
Web					
Descripción general	El audio y la música son dos com	ponentes fund	amentales en la c	comunicación audiovisu	al. En esta asignatura, se
	proporcionan al alumno conocimi	ento y experier	ncia en los múltipl	es procedimientos y me	edios técnicos utilizados en la
	creación, producción, edición e in	ntegración de a	udio y música en	distintos productos.	

	Competencias / Resultados del título
Código	Competencias / Resultados 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
В3	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 se
	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 d
	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	Con	npetenc	ias /
	Result	ados de	el título
Grabar, editar y mezclar piezas de audio	A28	B1	C3
		В6	C6
		В7	C9
		B11	
		B13	
Conocer y seleccionar el equipo de audio utilizado en los productos audiovisuales	A29	B4	C8
		B5	
		B8	
		B10	
Insertar audio en diferentes productos audiovisuales		B2	C4
		В3	C7
		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 (Digial 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

	Planificaci	ón		
Metodologías / pruebas	Competencias /	Horas lectivas	Horas trabajo	Horas totales
	Resultados	(presenciales y	autónomo	
		virtuales)		
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11	25	46	71
	B13 C3			
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 datas que aparacen en la table de plan	ificación cón de coróctor orio	ntativa aanaidaranda	la hatavaranaidad da	lee elumnee

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

	Metodologías
Metodologías	Descripción
Prácticas de	Grabación de audio.
laboratorio	Uso básico de un secuenciador para grabar y editar audio.
	Mezcla de audio y aplicación de efectos de sonido.
	Sonido para vídeo y videojueogs.
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.

Presentación oral Prácticas de laboratorio ALUMNADO CON RECONOCIMIENTO DE DEDICACIÓN A TIEMPO PARCIAL Y DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓ Trabajos tutelados Prueba objetiva 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 la ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo		Atención personalizada
Presentación oral Prácticas de laboratorio ALUMNADO CON RECONOCIMIENTO DE DEDICACIÓN A TIEMPO PARCIAL Y DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓ Trabajos tutelados Prueba objetiva 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 la ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio ALUMNADO CON RECONOCIMIENTO DE DEDICACIÓN A TIEMPO PARCIAL Y DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓ Trabajos tutelados Prueba objetiva 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 la ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	Sesión magistral	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma
Trabajos tutelados Prueba objetiva 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 ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	Presentación oral	telemática mediante correo electrónico y Teams.
Trabajos tutelados Prueba objetiva 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 ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	Prácticas de	
Prueba objetiva 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 la ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	laboratorio	ALUMNADO CON RECONOCIMIENTO DE DEDICACIÓN A TIEMPO PARCIAL Y DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓN
colgados en el Campus Virtual, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	Trabajos tutelados	DE ASISTENCIA: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las
ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo	Prueba objetiva	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
posible con su disponibilidad v la del profesorado.		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
	Resultados		
Prácticas de	A28 A29 B8 B10 B11	Se evaluará la calidad de las prácticas relacionadas con los diferentes contenidos	30
laboratorio	B13 C3	teóricos y prácticos de la asignatura.	
Trabajos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	Se evaluará la calidad del proyecto realizado. En el proyecto se utilizará todo el	30
		conocimiento teórico y práctico de la asignatura.	
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
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comoutarios

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