



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2023/24 |
| Asignatura (*) | Audio | Código | 616G01016 | |
| Titulación | | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación | | | |
| Coordinación | Romero Cardalda, Juan Jesus | Correo electrónico | juan.romero1@udc.es | |
| Profesorado | Romero Cardalda, Juan Jesus | Correo electrónico | juan.romero1@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | 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. | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Código | Competencias / Resultados do título |
| | |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|---|-----|----|-------------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe | | | Competencias / Resultados do título |
| Gravar, editar e mesturar pezas de audio | A1 | B1 | C1 |
| | A2 | B6 | C2 |
| | | B8 | C3 |
| | | B9 | C4 |
| Coñecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais | A2 | | C3 |
| | A7 | | |
| | A8 | | |
| | A12 | | |
| Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais | A2 | B1 | C3 |
| | A8 | | |

| Contidos | |
|--------------------------------|---|
| Temas | Subtemas |
| Introdución ao son | Conceptos básicos Tipos de ficheiros Son Dixital |
| Audio analóxico | Micrófonos, altofalantes Mesas de son. Compoñentes Gravación de audio Procesadores de Efectos |
| Procesos relacionados co audio | Profesións involucradas nos contidos de audio e música dentro dunha produción audiovisual Gravación, obtención de mostras Mestura e Edición Sincronización Audio 3D |



| | |
|------------------|---|
| O estudo dixital | Hardware dixital Software de audio Software de música |
|------------------|---|

| Planificación | | | | |
|--------------------------|---------------------------|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Presentación oral | A12 B1 C1 C2 C4 | 1 | 4 | 5 |
| Prácticas de laboratorio | A1 A2 A7 A8 B6 B8 B9 | 30 | 40 | 70 |
| Proba obxectiva | A1 A2 A7 A8 B1 | 1 | 0 | 1 |
| Sesión maxistral | A7 A8 B1 | 21 | 10 | 31 |
| Traballos tutelados | A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4 | 7 | 35 | 42 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías | |
|--------------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Presentación oral | Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio. |
| Prácticas de laboratorio | Gravación de Audio. Uso básico dun secuenciador para editar audio. Mezcla de Audio e Efectos de Son. Audio para video, doblaxe, efectos, sincronización. |
| Proba obxectiva | Proba de avaliación principalmente da parte teórica. |
| Sesión maxistral | Presentacións dos temas máis teóricos da materia. |
| Traballos tutelados | Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio . |

| Atención personalizada | |
|---|--|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral Traballos tutelados Proba obxectiva Presentación oral Prácticas de laboratorio | Seguementos dos proxectos e prácticas propostas. |

| Avaliación | | | |
|--------------------------|---------------------------|--|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
| Traballos tutelados | A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4 | Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia. | 20 |
| Proba obxectiva | A1 A2 A7 A8 B1 | Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia | 50 |
| Presentación oral | A12 B1 C1 C2 C4 | Presentación dos traballos en grupo/individuais e defensas de prácticas | 10 |
| Prácticas de laboratorio | A1 A2 A7 A8 B6 B8 B9 | Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia | 20 |

| Observacións avaliación |
|-------------------------|
| |



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.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|---|
| Bibliografía 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 |
| Bibliografía complementaria | - Manuel López Ibáñez (2021). Producción musical y diseño de sonido para videojuegos.. Madrid: Editorial Sintesis |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Ambientación sonora e musical/616G01028

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