



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
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	CastelánGalego				
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	<a href="https://comunicacion.udc.es/es">https://comunicacion.udc.es/es</a>				
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 / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados 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	C1 C3 C4 C8 C9
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"> <li>1.1. Introducción</li> <li>1.2. O son e os seus componentes</li> <li>1.3. Modos de escoita</li> <li>1.4. A auricularización</li> <li>1.5. O deseño sonoro</li> <li>1.6. Profesionais do son</li> </ul>
2. A audiovisión	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. A ilusión do son audiovisual</li> <li>2.2. Síncresis e valor engadido</li> <li>2.3. As combinacións audiovisuais</li> <li>2.4. Clasificación do son en relación coa imaxe</li> </ul>
3. Efectos de son	<ul style="list-style-type: none"> <li>I. Espazo acústico               <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Paisaxe sonora</li> <li>3.2. Espazo sonoro</li> <li>3.3. Ambiente</li> </ul> </li> <li>II. Tipoloxías de efectos de sons</li> <li>III. Funcións</li> </ul>
4. Música	<ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Conceptos musicais básicos</li> <li>4.2. A música fílmica</li> <li>4.3. A música interactiva</li> <li>4.4. Componentes estruturais, funcionais e expresivos</li> <li>4.5. Funcións</li> </ul>
5. Voz	<ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Tipos de voz audiovisual</li> <li>5.2. A voz na construción de personaxes</li> <li>5.3. Doblaxe</li> </ul>
6. Silencio	<ul style="list-style-type: none"> <li>6.1. O silencio na banda de sonido</li> <li>6.2. Funcións</li> </ul>

### Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 / Resultados	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), ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante .  · até 2,5 puntos polo deseño sonoro e dobraxe dun proxecto audiovisual ("Proxecto final"), ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante.	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 requerimentos quedará anulada cunha valoración de 0 puntos. Para o cómputo das prácticas de obradoiro o/a estudante ten que ter desenvolvido o 70% 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) e (2) 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

### AVALIACIÓN 1ª OPORTUNIDADE

- A nota resultará da ponderación dos traballos prácticos (70%) e do exame final con formato tipo test e/o preguntas de desenvolvemento curto (30%).
- Coa proposta de cada traballo e/o actividade o profesor explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.
- Para a computación do 20% das prácticas de laboratorio será obrigatorio acudir polo menos ao 70% das clases prácticas.
- Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar só una das partes (parte práctica ou exame teórico), manterase a outra parte aprobada para a segunda oportunidade.
- O exame teórico versará sobre os contidos desenvolvidos nas sesións maxistras que foron extraídos, principalmente, do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual" Barcelona: UOC; sen menoscabo de que poidan incorporarse outros contidos das sesións maxistras.
- Estableceranse fórmulas alternativas para a avaliación dos alumnos a tempo parcial con dispensa académica con exención de asistencia.

### AVALIACIÓN 2ª OPORTUNIDADE

- A nota resultará da ponderación de:
- Entrega de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual, proposta polo docente, co correspondente dossier e presentación. 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 antes da data oficial de exame, no formato sinalado polo profesor: a peza audiovisual co son íntegro, o dossier, e a presentación gravada.
- Aprobación do exame na data oficial. Esta proba teórica, de preguntas breves, versará sobre os contidos do libro "Sons que cuentan. A ambientación sonora no audiovisual." Barcelona: UOC; ; sen menoscabo de que poidan incorporarse outros contidos das sesións maxistras. Este exame constituirá o 30% da nota final.
- O profesor explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega do traballo práctico.
- Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar unha das partes, non se manterá a outra parte aprobada para cursos posteriores. - Nesta segunda oportunidade non se establecen fórmulas alternativas para o alumnado a tempo parcial ou con dispensa académica de exención de asistencia. OUTROS ASPECTOS Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo con a normativa académica vixente da UDC.

## Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beauchamp, R. (2005). Designing Sound for Animation. Burlington: CRC Press</li> <li>- Chion, M. (1994). La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós</li> <li>- Collins, K. (2008). Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: MIT Press</li> <li>- García-Torres, M.; Godás-Ibáñez, R., Mulero-García, J.J., &amp; Santos-Cuesta, O. (2020). Sonido para audiovisuales. Curso práctico. . Barcelona: Altaria</li> <li>- Piñeiro Otero, T. (2019). Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona:UOC</li> <li>- Xalabander, C. (2013). El Guion Musical en el Cine . Mundo BSO</li> </ul> <p>Ademais destas fontes de referencia, en Moodle integraranse 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.</p>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ávila, A. (1997). El doblaje. Madrid: Cátedra</li> <li>- Collins, K. (2013). Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge: MIT Press</li> <li>- Collins, K. (2008). From Pac-Man to pop music : interactive audio in games and new media . Londres: Routledge</li> <li>- Farnell, A. (2010). Designing Sound. Cambridge, USA: The MIT Press</li> <li>- Oliveros-Mediavilla, M. (2018). Zona Autónoma Militarizada. Europa [zam-]: A multimedia archive and immersive, 360°, reactive and interactive audio-visual system based on field studies across militarized European borders and hotspot. Technoetic Arts, Volume 16, Issue 3, Dec 2018, p. 345 - 352</li> <li>- Oliveros Mediavilla, M. (2021). Zona Autónoma Militarizada. Madrid: Ediciones Complutense</li> <li>- Pérez-Grande, D., Morante, D., Oliveros, M. &amp; Talamante, C. (2018). BLACK SONIC HOLE: An immersive and interactive sonic soundscape based on Schwarzschild's Geodesics for Black Holes.Humanizing the scale of complex singular physical phenomena in the post-digital age.. Corfú: Ionian University</li> <li>- Theme Ament, V. (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington: CRC Press</li> </ul>

### 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



## Plan de Acción Green Campus Ferrol:

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:

1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático

1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos

1.3. De se realizar en papel:

- Non se empregarán plásticos.

- Realizaranse impresións a dobre cara.

- Empregarase papel reciclado (salvo o folleto publicitario).

- Evitarase a impresión de borradores.

2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural

3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais

4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

5.- Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria

(\*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