



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Deseño Sonoro	Código	616G02008	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º 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

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
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	1.1. Introducción 1.2. O son e os seus componentes 1.3. Modos de escoita 1.4. A auricularización 1.5. O deseño sonoro 1.6. Profesionais do son
2. A audiovisión	2.1. A ilusión do son audiovisual 2.2. Síncresis e valor engadido 2.3. As combinacións audiovisuais 2.4. Clasificación do son en relación coa imaxe
3. Efectos de son	I. Espazo acústico 3.1. Paisaxe sonora 3.2. Espazo sonoro 3.3. Ambiente  II. Tipoloxías de efectos de sons  III. Funcións
4. Música	4.1. Conceptos musicais básicos 4.2. A música fílmica 4.3. A música interactiva 4.4. Componentes estruturais, funcionais e expresivos 4.5. Funcións
5. Voz	5.1. Tipos de voz audiovisual 5.2. A voz na construción de personaxes 5.3. Doblaxe
6. Silencio	6.1. O silencio na banda de sonido 6.2. Funcións

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 tutorías 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. AVALIACIÓN OPORTUNIDADE ADIANTADA A avaliación seguirá os mesmos criterios que no caso da avaliación da 2ª oportunidade. 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 sustentabilidade 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