



| 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                  | 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<br>Oliveros Mediavilla, Miguel   | Correo electrónico | javier.odriozola@udc.es<br>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<br>A5<br>A22<br>A37<br>A39       | B2<br>B3<br>B4<br>B6<br>B11<br>B13                                 | C1<br>C3<br>C4<br>C8<br>C9 |
| Coñecer os componentes do son e a música, as súas potencialidades e principais códigos no contexto da animación e dos videoxogos   | A4<br>A8<br>A10<br>A39              | B1<br>B3<br>B4<br>B8<br>B12  | C3<br>C4                   |
| Deseñar e desenvolver a banda sonora íntegra dunha peza de animación ou videoxogo, tanto dunha perspectiva lineal como interactiva | A4<br>A5<br>A10<br>A37              | B2<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B8<br>B9<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13 | C1<br>C3<br>C6<br>C7<br>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<br>B6 B7 B8 B11 B13 C1<br>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<br>B12                                     | 0                                       | 31                      | 31           |
| Presentación oral          | A5 A22 A37 A39 B3<br>B4 B6 B11 B12 C1                          | 2                                       | 0                       | 2            |
| Sesión maxistral           | A22 A37 A39 B1 B2<br>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.<br>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)<br>Deseño sonoro íntegro, en grupo, dun proxecto audiovisual (Proxecto Final)<br>(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.<br>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<br>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.<br><br>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<br>B12                                     | Conta cunha valoración máxima de 4 puntos distribuídos da seguinte maneira:<br>· até 1,5 punto pola construción dun relato sonoro (traballo A), ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante .<br><br>· 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<br>B6 B7 B8 B11 B13 C1<br>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).<br>Só se admitirán prácticas entregadas en tempo e forma. Práctica que non cumpra eses requerimentos quedará anulada cunha valoración de 0 puntos.<br>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<br>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.<br>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 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