



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Deseño Sonoro		Código	616G02008
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Piñeiro Otero, Maria Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Profesorado	Piñeiro Otero, Maria Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Web				
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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Analizar o valor engadido polo son nun produto de animación ou videoxogo	A4	B2	C1
	A5	B3	C3
	A22	B4	C4
	A37	B6	C8
	A39	B11	C9
		B13	
Coñecer os componentes do son e a música, as súas potencialidades e principais códigos no contexto da animación e dos videoxogos	A4	B1	C3
	A8	B3	C4
	A10	B4	
	A39	B8	
		B12	
Deseñar e desenvolver a banda sonora íntegra dunha peza de animación ou videoxogo, tanto dunha perspectiva lineal como interactiva	A4	B2	C1
	A5	B4	C3
	A10	B5	C6
	A37	B6	C7
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	

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	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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 o deseño sonoro, foron tratados durante as clases expositivas.
Proba de resposta múltiple	Esta proba teórica versará sobre os contidos do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC.
Aprendizaxe colaborativa	Creación de deseño sonoro e dobraxe dun fragmento audiovisual animado proposto pola profesora (traballo B ou Proxecto final). Parte desta nota -ata un punto- estará determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/as compañeiros.
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 profesora.
Sesión maxistral	Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais que se porán a disposición do alumnado a través do Campus Virtual.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	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.
Prácticas de laboratorio	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	Descrición	Cualificación
Aprendizaxe colaborativa	B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12	Entregar de forma grupal o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual animada	30
Proba de resposta múltiple	B3	Esta proba teórica versará sobre os contidos do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC.	20
Prácticas de laboratorio	A4 A5 A8 A10 B4 B5 B6 B7 B8 B11 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Para o cómputo das prácticas, o/a estudante ten que entregar polo menos o 80% das prácticas da materia (grupo mediano).	40
Presentación oral	A5 A22 A37 A39 B3 B4 B6 B11 B12 C1	Cada un dos proxectos finais será valorado polos estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora. Para a avaliación da presentación oral débense cumprir os seguintes requisitos: (1) asistir e participar na presentación, (2) entregar a rúbrica de avaliación cuberta e (3) entregar o "Proxecto final" (traballo tutelado B) en tempo e forma.	10

Observacións avaliación



Coa proposta de cada traballo e/ou actividade a profesora explicará polo miúdo o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.

Para superar a materia na CONVOCATORIA OPORTUNIDAD (sistema de avaliación continua) o/a estudante deberá obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total

das avaliacións dos diversos traballos e prácticas da materia. Neste cómputo non se inclúen os exercicios non orixinais do/a estudante así como tampouco aqueles traballos entregados fóra de prazo ou nun formato diferente ao indicado.

Dado o obxecto da materia, todo traballo que careza de son nunha parte, ou na súa totalidade, será anulado e -por tanto- contará cun 0 na súa avaliación.

No caso do alumnado a tempo parcial e/ou dispensa académica de exención de asistencia establécense os seguintes cambios na avaliación: (1) substitución das actividades desenvolvidas durante a clase maxistral e do prácticas obradoiro por un exame teórico-práctico na data oficial da materia (valor ata 3,5 puntos); (2) desenvolvemento dos traballos tutelados de forma individual.

Para superar a materia na SEGUNDA OPORTUNIDADE o/a estudante deberá:

Entregar de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual, proposta pola docente, co correspondente dossier. 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 na data oficial de exame, no formato sinalado pola profesora (tanto a peza audiovisual

co son íntegro, e o dossier). Aprobar o exame na data oficial. Esta proba teórica, de preguntas breves, versará sobre os contidos do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC. Este exame constituirá o 30% da nota final. En calquera caso, para superar a materia débese aprobar o exame (5 puntos ou 1,5 ponderado) e obter, como mínimo, unha puntuación de 5 na nota final.

Asemade aqueles/as estudantes que na avaliación continua (convocatoria de xaneiro-febreiro) queden por debaixo do umbral do 5 (o 50% da puntuación global), deberán

presentarse de toda a materia -teoría e práctica- na convocatoria de xullo, seguindo as indicacións e requerimentos desta convocatoria.

Nesta segunda oportunidade non se establecen fórmulas alternativas para o alumnado a tempo parcial e/ou con dispensa académica de exención de asistencia.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Piñeiro Otero, Teresa (2019). Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona:UOC
- Chion, Michel (1994). La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós
- Xalabander, Conrado (2013). El Guion Musical en el Cine . Mundo BSO
- Collins, Karen (2008). Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: MIT Press
- Beauchamp, Robin (2005). Designing Sound for Animation. Burlington: CRC Press

Ademais destas fontes de referencia, en Moodle integrananse 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.



Bibliografía complementaria	- Collins, Karen (2013). Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge: MIT Press - Ávila, Alejandro (1997). El doblaje. Madrid. Cátedra - Collins, Karen (2008). From Pac-Man to pop music : interactive audio in games and new media . Rouledge - Theme Ament, Vanessa (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington: CRC Press
------------------------------------	--

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

(*)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