



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Son		Código	616G02034
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinación	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Gravar, editar e mesturar pezas de audio	A28	B1	C3
		B6	C6
		B7	C9
		B11	
		B13	
Coñecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais	A29	B4	C8
		B5	
		B8	
		B10	
Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais		B2	C4
		B3	C7
		B12	

Contidos	
Temas	Subtemas
Son	- Son dixital. · Gravación de audio. · Procesado de efectos. · Mistura e edición. · Audio 3D. · Estudo dixital.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais



Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	25	46	71
Proba obxectiva	B1 B2 B3	2	4	6
Sesión maxistral	B1 C4 C8	10	10	20
Traballos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	12	36	48
Presentación oral	B1 B3 B4 B5 B7 C6	2	2	4
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
Prácticas de laboratorio	Gravación de Audio. Uso básico dun secuenciador para editar audio Mestura de Audio e Efectos de Son Audio para vídeo e videoxogos, dobraxe, efectos, sincronización
Proba obxectiva	Proba de avaliación principalmente da parte teórica.
Sesión maxistral	Presentación dos temas máis teóricos da materia
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio.

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia	30
Traballos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia.	30
Proba obxectiva	B1 B2 B3	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia	40

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 - Manuel López Ibáñez (2021). Produccion musical y diseño de sonido para videojuegos.. Madrid: Editorial Sintesis
----------------------------	---

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

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