



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Audio		Código	616G01016
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Profesorado		Correo electrónico		
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.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se modificarán os contidos da materia 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen e se impartirán presencialmente ou en linea en función da situación Sesións maxistrais Traballos tutelados Prácticas de laboratorio: realizaranse a explicación da materia adaptada á comunicación en liña *Metodoloxías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Utilizarase a ferramenta Moodle con normalidade, onde se engadirá todo o material necesario para poder desenvolver con normalidade o curso. Tamén se empregará a ferramenta Microsoft Teams para realizar reunións semanais mantendo o horario da materia. Ademais, terán lugar a través desta ferramenta as titorías semanais colectivas e/ou individuais que se acorde co alumnado. 4. Modificacións na avaliación Non se realizarán modificacións na avaliación *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Mantense o material de referencia empregado			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.



A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implanar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Gravar, editar e mesturar pezas de audio	A1	B1	C1
	A2	B6	C2
		B7	C3
		B8	C4
		B9	
Coñecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais	A2		C3
	A7		
	A8		
	A12		
Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais	A2	B1	C3
	A8		

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución ao son	Conceptos básicos Tipos de ficheiros Son Dixital
Audio analóxico	Micrófonos, altosfalantes Mesas de son. Compoñentes Gravación de audio Procesadores de Efectos
Procesos relacionados co audio	Profesións involucradas nos contidos de audio e música dentro dunha produción audiovisual Gravación, obtención de mostras Mestura e Edición Sincronización Audio 3D
O estudo dixital	Hardware dixital Software de audio Software de música



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	1	0	1
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	28	57	85
Proba obxectiva	A1 A2 A7 A8 B1	1	0	1
Sesión maxistral	A7 A8 B1	10	10	20
Traballos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	7	35	42
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
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio. Online
Prácticas de laboratorio	1.- Gravación de Audio. 2.- Uso básico dun secuenciador (Steinberg Cubase) para editar audio. 3.- Mezcla de Audio e Efectos de Son. 4.- Audio para video, doblaxe, efectos, sincronización. Presencial si es posible
Proba obxectiva	Proba de avaliación principalmente da parte teórica. Presencial si es posible
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da materia. Online
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio . presencial si es posible

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A2 A7 A8 C1 C2 C3 C4	Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia.	30
Proba obxectiva	A1 A2 A7 A8 B1	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia	0
Presentación oral	A12 B1 C1 C2 C4	Presentación dos traballos en grupo/individuais e defensas de prácticas	10
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A7 A8 B6 B7 B8 B9	Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia	60

Observacións avaliación

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
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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías