



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Deseño Sonoro		Código	616G02008
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Piñeiro Otero, María Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Profesorado	Piñeiro Otero, María 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.			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios
	2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas *Metodoloxías docentes que se modifican A presentación oral podería facerse gravada en diferido sempre que, por causas xustificadas, o estudiantado tivese dificultades para a conexión e defensa do proxecto final coa solvencia requerida. Neste caso apostaríase por un repositorio de presentacións gravadas para que o estudiantado poida efectuar a avaliación dos proxectos dos seus compañeiros segundo rúbrica.
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso pra facer consultas, solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados. Moodle: Diariamente. Segundo a necesidade do alumando e os exercicios planteados nas clases expositivas. Dispoñen de ?foros temáticos asociados aos módulos? da materia, para formular as consultas necesarias e, de ser o caso, ?foros de actividade específica?. Teams: unha sesión semanal de toda a clase, para o desenvolvemento de contidos teóricos, e outra sesión para grupos medianos na franxa horaria sinalada a materia no horario. Asemade no horario oficial de titorías haberá a posibilidade de establecer interaccións individuais e grupais nesta plataforma para o seguimento e apoio dos traballos tutelados. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumando para desenvolver o traballo da materia.
	4. Modificacións na avaliación Mantéñense os mesmos mecanismos de avaliación e ponderación previstos na guía docente *Observacións de avaliación: A única modificación na avaliación estaría vinculada á presentación oral do proxecto final, en tanto a súa ?virtualización? faría precisa a atención a algún aspecto non tido en conta de ser presencial. En calquera caso, os criterios de valoración sinalaranse no momento de presentación da actividade.
	5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. No caso daquelas obras que non teñan versión dixital aportaranse aqueles fragmentos precisos para a comprensión da materia a través do campus virtual.

Competencias do título	
Código	Competencias 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 posuír 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 vangarda 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 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 potenciaisidades 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
Sesión maxistral	A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8	25	25	50
Traballos tutelados	A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7	7.5	52.5	60
Investigación (Proxecto de investigación)	A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9	1	9	10
Presentación oral	A39 B11 C1 C3 C7 C9	1.5	4.5	6
Obradoiro	A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9	16	8	24
Atención personalizada		0		0
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais, en formato píxula, que se porán a disposición do estudantado a través do campus virtual. Nas sesións maxistras 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. Naqueles casos en que ditas actividades se establecesen como traballo autónomo fóra da aula, empregaranse fórmulas de seguemento para determinar o grao de cumprimento da tarefa. Nestes casos as sesións maxistras poderanse destinar á posta en común das tarefas ou a súa corrección colaborativa. (Virtual)
Traballos tutelados	Creación dunha sonomontaxe ou dun relato sonoro (Traballo A) Deseño sonoro en grupo dun fragmento audiovisual (Traballo B ou Proxecto Final) (Presencial e traballo autónomo do alumnado)
Investigación (Proxecto de investigación)	Investigación realizada de forma individual cuxo tema, relacionado cos contidos da materia, será proposto pola profesora. Dita investigación entregarase en formato audio (locución e fragmentos sonoros) . (Presencial e traballo autónomo do alumnado)
Presentación oral	Presentación do deseño sonoro dun fragmento audiovisual (Traballo B ou Proxecto Final). Na presentación explicarase o emprego do son -ou a ausencia deste- ademais de responder a preguntas respecto ás decisións tomadas no plano narrativo, funcional e estético. Complementariamente os estudantes desenvolverán una rúbrica de avaliación do seu proxecto así como do desenvolvido por outros grupos. (Presencial e traballo autónomo do alumnado. Esta actividade podería virtualizarse por necesidades do alumnado ou de limitacións de espazo).
Obradoiro	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 profesora. (Presencial, con posibilidade de virtualizar un dos grupos de ser preciso por necesidades do alumnado, ou por limitacións de espazos e recursos)

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Investigación (Proxecto de investigación) Obradoiro	O desenvolvemento de cada unha destas actividades contará con atención personalizada e continuada tanto na aula como fóra dela, co obxecto de apoiar ou reconducir a planificación ou execución de cada un destes traballos e solventar as dúbidas oportunas.
Traballos tutelados Sesión maxistral	No caso do proxecto de investigación e dos traballos tutelados que detenten 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	Descrición	Cualificación
Investigación (Proxecto de investigación)	A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9	O traballo de análise-investigación, sobre un tema proposto pola profesora, será realizado de forma individual e entregado en formato audio (vía Moodle). Ten unha valoración máxima de 15 puntos. No caso de que se detecte que parte/totalidade do devandito traballo está copiado (até un máximo dunha frase ou corte de audio en todo o arquivo) este quedará anulado cunha valoración de 0 puntos. Só se admitirán traballos entregados en tempo e forma. Aqueles traballos que non cumpran os requirimentos quedarán anulados cunha valoración de 0 puntos.	15
Obradoiro	A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9	As prácticas teñen unha valoración total de 1 punto (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 requirimentos quedará anulada cunha valoración de 0 puntos. Para o cómputo das prácticas de obradoiro o/a estudante ten que ter desenvolvido o 80% das prácticas da materia (grupo mediano).	10
Traballos tutelados	A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7	Conta cunha valoración máxima de 4,5 puntos (2 +2,5) distribuídos da seguinte maneira: · até 2 punto pola construción dun relato sonoro (traballo A) · até 2,5 puntos polo deseño sonoro e dobraxe dun fragmento audiovisual proposto pola profesora (traballo B ou "Proxecto final"). Parte desta nota (até 0,5 puntos) virá determinada polas rúbricas de avaliación propia e dos/as compañeiros/as. Só se admitirán traballos entregados en tempo e forma. Aqueles traballos que non cumpran os requirimentos obterán una valoración de 0 puntos.	45
Presentación oral	A39 B11 C1 C3 C7 C9	Presentación oral do "Proxecto final". Nesta presentación cada grupo deberá explicar o seu deseño sonoro, especialmente no que respecta ás decisións narrativas e estéticas, e responder ás preguntas dos/as compañeiros/as. Cada un dos proxectos finais será avaliado polos estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora. Para a avaliación da presentación oral débense cumprir os seguintes requirimentos: (1) asistir e participar na presentación (propia e na dos restantes grupos), (2) entregar a rúbrica de avaliación cumprimentada e (3) ter entregado o "Proxecto final" (traballo tutelado B) en tempo e forma.	10



Sesión maxistral	A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8	No marco das sesións maxistrais, ou relacionadas con éstas, desenvolveranse actividades e exercicios prácticos, así como discusións dirixidas, orientados á consolidación dos contidos teóricos. Estas actividades teñen un valor global de 2 puntos (variando en función do número e a calidade dos exercicios entregados). Só se admitirán aqueles exercicios prácticos entregados en tempo e forma. Aquelas entregas que non cumpran eses requerimentos quedarán anuladas cunha valoración de 0 puntos.	20
------------------	---------------------------------	---	----

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 DE XANEIRO/FEBREIRO (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.

Para superar a materia na CONVOCATORIA DE XULLO o/a estudante deberá:

Entregar de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual,

proposta pola docente, co correspondente dossier [segundo as normas do

"Proxecto final", traballo tutelado B]. 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 (50% puntos) 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.

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 - Duran, Jaume (2014). La música de los dibujos animados. Barcelona: Universidad de Barcelona - 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 - Theme Ament, Vanessa (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation . Burlington: CRC Press - Xalabander, Conrado (2013). El Guion Musical en el Cine . Mundo BSO - Ávila, Alejandro (1997). El doblaje. Madrid: Cátedra Ademais destas fontes de referencia, en Moodle integráranse 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 - Xalabander, Conrado (2013). Música de cine: Una ilusión óptica . Mundo BSO

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

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