UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente					
Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Son			Código	616G02034
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Período	Curso		Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Terceiro		Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información				
Coordinación	Rodríguez Fernández, Nereida		Correo electrónico	nereida.rodriguezf@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida Romero Cardalda, Juan Jesus		Correo electrónico	nereida.rodriguezf@udc.es juan.romero1@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.				
Plan de continxencia	1. Modificaciones en los contenidos No se modificarán los contenidos de la asignatura 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen (se impartirán presencialmente o en línea en función de la situación): Sesiones magistrales Trabajos tutelados Prácticas de laboratorio: se realizará la explicación de la materia adaptada a la comunicación en línea. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Se utilizará la herramienta Moodle con normalidad, donde se añadirá todo el material necesario para poder desarrollar con normalidad el curso. También se utilizará la herramienta Microsoft Teams para realizar reuniones semanales manteniendo el horario de la materia. Además, tendrán lugar a través de esta herramienta las tutorías semanales colectivas y/o individuales que se acuerde con el alumnado. 4. Modificacines en la evaluación No se realizarán modificaciones en la evaluación. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía Se mantiene el material de referencia utilizado					

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A28	CE28 - Grabar, editar y mezclar piezas de audio e insertarlas en animaciones y videojuego.
A29	CE29 - Conocer y seleccionar los equipos de sonido adecuados para la producción de obras de creación digital.

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 coñecmentos procedentes da vanguarda 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.
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.
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		
Gravar, editar e mesturar pezas de audio	A28	B1 B6 B7 B11 B13	C3 C6 C9
Coñecer e seleccionar os equipamentos de audio empregados nos produtos audiovisuais	A29	B4 B5 B8 B10	C8

Insertar audio en diferentes produtos audiovisuais		B2 B3 B12	C4 C7

Contidos	
Temas	**Subtemas**
Introdución ao son	Conceptos básicos Tipos de ficheiros Son dixital
Audio analóxico	Micrófonos, altofalantes 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 / Resultados**	**Horas lectivas (presenciais e virtuais)**	**Horas traballo autónomo**	**Horas totais**
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	28	57	85
Proba obxectiva	B1 B2 B3	1	0	1
Sesión maxistral	B1 C4 C8	10	10	20
Traballos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	7	35	42
Presentación oral	B1 B3 B4 B5 B7 C6	1	0	1
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	1. Gravación de Audio. 2. Uso básico dun secuenciador para editar audio 3. Mestura de Audio e Efectos de Son 4. Audio para vídeo, doblaxe, 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 / Resultados	Descrición	**Cualificación**
Presentación oral	B1 B3 B4 B5 B7 C6	Presentación dos traballos en grupo/individuais e defensas de prácticas.	10
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	Avaliarase a calidade das prácticas realizadas nos diferentes aspectos da materia	20
Traballos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	Avaliarase a calidade do proxecto realizado. No proxecto empregarase todo o coñecemento práctico da materia.	20
Proba obxectiva	B1 B2 B3	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da materia	50

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