



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Sonido		Código	616G02034
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
	Romero Cardalda, Juan Jesus		juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripción general	El audio y la música son dos componentes fundamentales en la comunicación audiovisual. En esta asignatura, se proporcionan al alumno conocimiento y experiencia en los múltiples procedimientos y medios técnicos utilizados en la creación, producción, edición e integración de audio y música en distintos productos.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos			
	2. Metodologías			
	*Metodologías docentes que se mantienen			
	*Metodologías docentes que se modifican			
	3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado			
	4. Modificacines en la evaluación			
	*Observaciones de evaluación:			
	5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía			

Competencias del título	
Código	Competencias del 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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
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 las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Grabar, editar y mezclar piezas de audio	A28	B1	C3
		B6	C6
		B7	C9
		B11	
		B13	
Conocer y seleccionar el equipo de audio utilizado en los productos audiovisuales	A29	B4	C8
		B5	
		B8	
		B10	
Insertar audio en diferentes productos audiovisuales		B2	C4
		B3	C7
		B12	

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción al sonido	Conceptos básicos Tipos de ficheros Sonido Digital
Audio analógico	Mogrófonos, altavoces Mesas de sonido. Componentes Grabación de audio Procesadores de Efectos



Procesos relacionados con el audio	Profesiones involucradas en los contenidos de audio y música dentro de una producción audiovisual Grabación, obtención de muestras Mezcla y Edición Sincronización Audio 3D
El estudio digital	Hardware digital Software de audio Software de música

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	28	57	85
Prueba objetiva	B1 B2 B3	1	0	1
Sesión magistral	B1 C4 C8	10	10	20
Trabajos 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

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	1. Grabación de Audio 2. Uso básico de un secuenciador para editar Audio. 3. Mezcla de Audio y Efectos de Sonido 4. Audio para vídeo, doblaje, efectos, sincronización
Prueba objetiva	Prueba de evaluación, principalmente de la parte teórica
Sesión magistral	Presentación de los temas más teóricos de la asignatura.
Trabajos tutelados	Proyectos propuestos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas de laboratorio.
Presentación oral	Presentación de trabajos y proyectos, en gran parte relacionados con las prácticas de laboratorio.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral Presentación oral Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados Prueba objetiva	Seguimiento de los proyectos y prácticas propuestas

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Presentación oral	B1 B3 B4 B5 B7 C6	Presentación de los trabajos en grupo/individuales y defensas de prácticas	10
Prácticas de laboratorio	A28 A29 B8 B10 B11 B13 C3	Se evaluará la calidad de las prácticas realizadas en los diferentes aspectos de la asignatura.	20
Trabajos tutelados	A29 B6 B12 C7 C9	Se evaluará la calidad del proyecto realizado. En el proyecto se utilizará todo el conocimiento práctico de la asignatura	20



Prueba objetiva	B1 B2 B3	Prueba relacionada con los conocimientos teóricos de la materia	50
-----------------	----------	---	----

Observaciones evaluación

Fuentes de información

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

Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías