

Curso Académico: 2025/26

200290 - Diseño Sonoro

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200290

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Obligatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Javier Martín Odriozola Chéné

Profesorado: Javier Martín Odriozola Chéné

1. Descripción general

La materia 'Diseño Sonoro' brinda la formación que permita al alumnado conocer y analizar los componentes del sonido y sus posibilidades expresivas, tanto en contenidos sonoros como en su relación con la imagen; manejar los códigos sonoros y de la música en animación y videojuegos, en sus diferentes géneros y formatos; y abordar el diseño sonoro íntegro de estos productos audiovisuales atendiendo a cuestiones de tipo narrativo, estético y funcional.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A04]** CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
- **[A05]** 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.
- **[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.

- **[B01]** 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
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** 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.
- **[B07]** 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.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** 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.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** 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.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Analizar el valor añadido por el sonido en un producto de animación o videojuego	A4 A5 A22 A37 A39	B2 B3 B4 B6 B11 B13	C1 C3 C4 C8 C9
Conocer los componentes del sonido y la música, sus potencialidades y principales códigos en el contexto de la animación y de los videojuegos	A4 A10 A39	B1 B3 B4 B8 B12	C3 C4
Diseñar y desarrollar la banda sonora íntegra de una pieza de animación o videojuego, tanto de una perspectiva lineal como interactiva	A4 A5 A10 A37	B2 B4 B5 B6 B7 B8	C1 C3 C6 C7 C9

		B9 B10 B11 B12 B13	
--	--	--------------------------------	--

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. El sonido audiovisual: 1.1. Las sonoesferas 1.2. El sonido audiovisual 1.3. Del sonido al sentido 1.4. El diseño de sonido 1.5. Los profesionales del sonido			
Tema	2. El escenario acústico: 2.1. Los paisajes sonoros 2.2. El espacio sonoro 2.3. Los planos sonoros			
Tema	3. La audiovisión: 3.1. Audiovisión y síncrexis 3.2. El sistema de sonidos 3.3. Clasificación de sonidos 3.4. Focalización y procesado de sonidos (auricularización)			
Tema	4. Los efectos de sonido: 4.1. Sonido e imagen, matrimonio forzado 4.2. Funciones de los efectos de sonido 4.3. Tipología de efectos de sonido 4.4. Estrategias de montaje, edición y mezcla			
Tema	5. La música: 5.1. Conceptos musicales básicos y su relación con convenciones audiovisuales 5.2. La música en el relato audiovisual 5.3. Componentes estructurales y expresivos del discurso musical 5.4. Tipología de música audiovisual 5.5. Funciones de la música en el relato audiovisual 5.6. La música en los videojuegos			
Tema	6. La voz: 6.1. La voz y su emisor 6.2. Tipologías de voz 6.3. La voces incorpóreas 6.4. El doblaje			
Tema	7. El silencio: 7.1. Tipologías de silencio 7.2. Funciones del silencio			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	El desarrollo de cada una de estas actividades contará con atención personalizada en el aula como fuera de ella, con el objeto de apoyar o reconducir la planificación o ejecución de cada uno de estos trabajos y solventar las dudas oportunas. En el caso del aprendizaje colaborativo que detenten una mayor carga de trabajo autónomo, el seguimiento de estas actividades se efectuará en las clases prácticas señaladas para tal fin, así como en tutorías personalizadas a demanda del/la estudiante o de su equipo de trabajo.	4,00	0,00	0,00	
Aprendizaje colaborativo [MAG03]	Creación de un montaje sonoro o de un relato sonoro (Trabajo A). Diseño sonoro íntegro, en grupo, de un proyecto audiovisual de animación (Proyecto Final) (Presencial y trabajo autónomo del alumnado).	0,00	0,00	31,00	B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Desarrollo de diferentes actividades de carácter práctico cuyo objeto es poner en juego todos aquellos conocimientos que, sobre la ambientación sonora y musical, fueron tratados durante las clases expositivas. La entrega de dichas prácticas se efectuará en el tiempo y en la forma fijados por la docente.	24,00	0,00	40,00	A04, A05, A10, B04, B05, B06, B07, B08, B11, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Presentación oral [MAG22]	Presentación oral del "Proyecto final" (creación de diseño sonoro). En esta presentación, cada grupo deberá explicar su diseño sonoro, especialmente en el que respeta a las decisiones estéticas, y responder a las preguntas de los/as compañeros/as.	2,00	0,00	0,00	A05, A22, A37, A39, B03, B04, B06, B11, B12, C01.
Prueba de respuesta múltiple [MAG30]	Esta prueba teórica versará sobre los contenidos del libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona: UOC", además de otros contenidos que hayan sido vistos en las clases expositivas.	1,00	0,00	0,00	B03.
Sesión magistral [MAG39]	Clase expositiva ilustrada con ejemplos de carácter sonoro y/o audiovisual. Se complementará con materiales y contenidos audiovisuales, en formato píldora, que se pondrán a disposición del estudiantado a través del campus virtual. En las sesiones magistrales se realizarán actividades dirigidas a facilitar la comprensión de la materia así como discusiones dirigidas, que exijan al estudiantado mostrar la adquisición de conceptos y conocimientos sobre la materia.	24,00	0,00	24,00	A22, A37, A39, B01, B02, B09, B10.
Suma de horas por tipo		55,00	0,00	95,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Aprendizaje colaborativo [SEG03]	Cuenta con una valoración máxima de 4 puntos distribuidos de la siguiente manera: · hasta 1,5 punto por la construcción de un relato sonoro, con nota ponderada mediante una rúbrica de autoevaluación grupal del trabajo realizado por cada integrante (trabajo A). · hasta 2,5 puntos por el diseño sonoro de un proyecto audiovisual de animación, con nota ponderada mediante una rúbrica de autoevaluación grupal del trabajo realizado por cada integrante ("Proyecto final").	40,00	B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12.
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Las prácticas tienen una valoración total de 2 puntos (variando en función del número de prácticas entregadas y calidad de las mismas). Solo se admitirán prácticas entregadas en tiempo y forma. Práctica que no cumpla esos requerimientos quedará anulada con una valoración de 0 puntos. La realización de la práctica es obligatoriamente presencial, salvo causa justificada. Para el cómputo de las prácticas de laboratorio, el/la estudiante tiene que tener desarrollado el 70% de las prácticas de la materia (grupo mediano).	20,00	A04, A05, A10, B04, B05, B06, B07, B08, B11, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Presentación oral [SEG22]	Para la evaluación de las presentaciones orales se deben cumplir los siguientes requisitos: (1) asistir y participar en la presentación y (2) entregar el correspondiente trabajo/o parte de trabajo en tiempo y forma. En cualquiera caso, antes de cada presentación oral, se darían las indicaciones oportunas para su desarrollo-evaluación.	10,00	A05, A22, A37, A39, B03, B04, B06, B11, B12, C01.
Prueba de respuesta múltiple [SEG30]	Esta prueba teórica versará sobre los contenidos teóricos de la materia.	30,00	B03.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

EVALUACIÓN 1ª OPORTUNIDAD

- La nota resultará de la ponderación de los trabajos prácticos (70%) y del examen final con formato tipo test y/o preguntas de desarrollo corto (30%).
- Con la propuesta de cada trabajo y/o actividad el profesor explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega.
- Para el cómputo de las prácticas de laboratorio, el/la estudiante tiene que tener desarrollado el 70% de las prácticas de la materia (grupo mediano).

Para superar la materia el/la estudiante deberá superar ambas partes, teórica y práctica, y obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos, prácticas y examen. En caso de no superar solo una de las partes (parte práctica o examen teórico), se mantendrá la otra parte aprobada de cara a la segunda oportunidad.

El examen teórico versará sobre los contenidos desarrollados en las sesiones magistrales que han sido extraídos, principalmente, del libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona: UOC"; sin menoscabo de que puedan incorporarse otros contenidos de las sesiones magistrales.

Se establecerán fórmulas alternativas para la evaluación de los alumnos a tiempo parcial con dispensa académica con exención de asistencia.

5.2. Segunda oportunidad

EVALUACIÓN 2ª OPORTUNIDAD

La nota resultará de la ponderación de:

- Entrega de forma individual el diseño sonoro íntegro de una pieza audiovisual, propuesta por el docente, con el correspondiente dossier y presentación. Este trabajo y su presentación, en la que se justifiquen aquellas decisiones tomadas en cuanto al sonido, tendrá un valor de 70% en la nota final (60% proyecto + 10% presentación). Para su evaluación se deberá entregar antes de la fecha oficial de examen, en el formato señalado por el profesor: la pieza audiovisual con el sonido íntegro, el dossier, y la presentación grabada.
- Aprobación del examen en la fecha oficial. Esta prueba teórica, de preguntas breves, versará sobre los contenidos del

libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona: UOC"; sin menoscabo de que puedan incorporarse otros contenidos de las sesiones magistrales. Este examen constituirá el 30% de la nota final.

El profesor explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega del trabajo práctico.

- Para superar la materia el/la estudiante deberá superar ambas partes, teórica y práctica, y obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos, prácticas y examen. En caso de no superar una de las partes, no se mantendrá la otra parte aprobada para cursos posteriores.
- En esta segunda oportunidad no se establecen fórmulas alternativas para el alumnado a tiempo parcial o con dispensa académica de exención de asistencia.

5.3. Oportunidad adelantada

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ADELANTADA

La nota resultará de la ponderación de:

- Entrega de forma individual el diseño sonoro íntegro de una pieza audiovisual, propuesta por el docente, con el correspondiente dossier y presentación. Este trabajo y su presentación, en la que se justifiquen aquellas decisiones tomadas en cuanto al sonido, tendrá un valor de 70% en la nota final (60% proyecto + 10% presentación). Para su evaluación se deberá entregar antes de la fecha oficial de examen, en el formato señalado por el profesor: la pieza audiovisual con el sonido íntegro, el dossier, y la presentación grabada.
- Aprobación del examen en la fecha oficial. Esta prueba teórica, de preguntas breves, versará sobre los contenidos del libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona: UOC"; sin menoscabo de que puedan incorporarse otros contenidos de las sesiones magistrales. Este examen constituirá el 30% de la nota final.

El profesor explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega del trabajo práctico.

- Para superar la materia el/la estudiante deberá superar ambas partes, teórica y práctica, y obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos, prácticas y examen. En caso de no superar una de las partes, no se mantendrá la otra parte aprobada para cursos posteriores.
- En esta oportunidad adelantada no se establecen fórmulas alternativas para el alumnado a tiempo parcial o con dispensa académica de exención de asistencia.

5.4. Dispensa académica

- Las actividades desarrolladas en la "Práctica de laboratorio" podrán desarrollarse de manera virtual.
- El desarrollo del "Relato sonoro" y "Proyecto final" tampoco requerirán una asistencia mínima obligatoria, pudiéndose desarrollar las sesiones específicas de manera asincrónica y virtual.
- La presentación final y el examen final no pueden acogerse a la Dispensa académica.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Beauchamp, Robin (2013). Designing sound for animation. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Chion, Michel. (1998). La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- Collins, Karen, 1973-, ed. lit. (2008). From Pac-Man to pop music : interactive audio in games and new media. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- García Torres, Marco A., autor director de la publicación, Santos Cuesta, Óscar, autor; Mulero García, Juan José, autor; Godás Ibáñez, Rafael, autor (2020). Sonido para audiovisuales : curso práctico. Altaria. Libro. [\[URL\]](#)
- Piñeiro Otero, Teresa autor (2019). Sonidos que cuentan : la ambientación sonora en el audiovisual. Editorial UOC, Primera edición en lengua castellana. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Ament, Vanessa Theme, author (2014). The Foley grail : the art of performing sound for film, games, and animation. Focal Press, Second edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Collins, Karen (1973-) (2013). Playing with sound : a theory of interacting with sound and music in video games. MIT Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Collins, Karen, 1973- autor. (2020). Studying sound : a theory and practice of sound design. The MIT Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Ávila Bello, Alejandro. (1997). El doblaje. Cátedra. Libro. [\[URL\]](#)