

Curso académico: 2025/26

200290 - Deseño Sonoro

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.

Información da Guía Docente

Código materia: 200290

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Obrigatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Javier Martín Odriozola Chéné

Profesorado: Javier Martín Odriozola Chéné

1. 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.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A04]** CE4 - Relacionar e aplicar os principios da narrativa gráfica e audiovisual.
- **[A05]** CE5 - Habilidade para seleccionar, comunicar e dar forma a diferentes mensaxes, así como para planificar a súa difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuais e multimedia, atendendo ás normas da súa linguaxe e narrativa.
- **[A10]** CE10 - Coñecer as etapas principais do pipeline dunha produción de animación ou videoxogo e a súa importancia dentro do proceso global.
- **[A22]** CE22 - Investigar e analizar a creación de contidos dixitais.
- **[A37]** CE37 - Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea, utilizando as técnicas narrativas e tecnoloxías necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dos diferentes produtos audiovisuais e multimedia.
- **[A39]** CE39 - Coñecer, capacidade para analizar e aplicar as técnicas e fundamentos do deseño sonoro en proxectos de animación e videoxogos.

- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B08]** CG3 - Coñecementos informáticos, especialmente os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Analizar o valor engadido polo son nun produto de animación ou videoxogo	A4 A5 A22 A37 A39	B2 B3 B4 B6 B11 B13	C1 C3 C4 C8 C9
Coñecer os componentes do son e a música, as súas potencialidades e principais códigos no contexto da animación e dos videoxogos	A4 A10 A39	B1 B3 B4 B8 B12	C3 C4
Deseñar e desenvolver a banda sonora íntegra dunha peza de animación ou videoxogo, tanto dunha 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. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	1. O son audiovisual: 1.1. As sonoesferas 1.2. O son audiovisual 1.3. Do son ao sentido 1.4. O deseño de son 1.5. Os profesionais do son			
Tema	2. O escenario acústico: 2.1. As paisaxes sonoras 2.2. O espazo sonoro 2.3. Os planos sonoros			
Tema	3. A audiovisión: 3.1. Audiovisión e síncreis 3.2. O sistema de sons 3.3. Clasificación de sons 3.4. Focalización e procesado de sons (auricularización)			
Tema	4. Os efectos de son: 4.1. Son e imaxe, matrimonio forzado 4.2. Funcións dos efectos de son 4.3. Tipoloxía de efectos de son 4.4. Estratexias de montaxe, edición e mestura			
Tema	5. A música: 5.1. Conceptos musicais básicos e a súa relación con convencións audiovisuais 5.2. A música no relato audiovisual 5.3. Componentes estruturais e expresivos do discurso musical 5.4. Tipoloxía de música audiovisual 5.5. Funcións da música no relato audiovisual 5.6. A música nos videoxogos			
Tema	6. A voz: 6.1. A voz e o seu emisor 6.2. Tipoloxías de voz 6.3. A voces incorpóreas 6.4. A dobraxe			
Tema	7. El silencio: 7.1. Tipoloxías de silencio 7.2. Funcións do silencio			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	O desenvolvemento de cada unha destas actividades contará con atención personalizada na aula , co obxecto de apoiar ou reconducir a planificación ou execución de cada un destes traballos e solventar as dúbidas oportunas. No caso da aprendizaxe colaborativa que detente 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.	4,00	0,00	0,00	
Aprendizaxe colaborativa [MAG03]	Creación dunha sonomontaxe ou dun relato sonoro (Traballo A) Deseño sonoro íntegro, en grupo, dun proxecto audiovisual de animación (Proxecto Final) (Presencial e traballo autónomo do alumnado)	0,00	0,00	31,00	B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	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 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 do "Proxecto final" (creación de deseño sonoro). Nesta presentación, cada grupo deberá explicar o seu deseño sonoro, especialmente no que respecta ás decisións estéticas, e responder as preguntas dos/as compañeiros/as.	2,00	0,00	0,00	A05, A22, A37, A39, B03, B04, B06, B11, B12, C01.
Proba de resposta múltiple [MAG30]	Esta proba teórica versará sobre os contidos do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisuall. Barcelona: UOC", ademais doutros contidos que fosen vistos nas clases expositivas.	1,00	0,00	0,00	B03.
Sesión maxistral [MAG39]	Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro e/ou audiovisual. Complementarase con materiais e contidos audiovisuais, en formato pílula, que se porán a disposición do estudantado a través do campus virtual. Nas sesións maxistrais 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.	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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Aprendizaxe colaborativa [SEG03]	Conta cunha valoración máxima de 4 puntos distribuídos da seguinte maneira: · até 1,5 punto pola construción dun relato sonoro (traballo A), ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante . · até 2,5 puntos polo deseño sonoro e dobraxe dun proxecto audiovisual de animación ("Proxecto final"), ponderada mediante unha rúbrica de autoavaliación grupal do traballo realizado por cada integrante.	40,00	B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12.
Prácticas de laboratorio [SEG21]	As prácticas teñen unha valoración total de 2 puntos (variando en función do número de prácticas entregadas e calidade das mesmas). Só admitiranse prácticas entregadas en tempo e forma. Práctica que non cumpra eses requirimentos quedará anulada cunha valoración de 0 puntos. A realización da práctica é obrigatoriamente presencial, salvo causa xustificada. Para o cómputo das prácticas de laboratorio, o/a estudante ten que ter desenvolto o 70% das prácticas da 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 a avaliación das presentacións orais débense cumprir os seguintes requirimentos: (1) asistir e participar na presentación e (2) entregar o correspondente traballo/ou parte de traballo en tempo e forma. En calquera caso, antes de cada presentación oral, daríanse as indicacións oportunas para o seu desenvolvemento-avaliación.	10,00	A05, A22, A37, A39, B03, B04, B06, B11, B12, C01.
Proba de resposta múltiple [SEG30]	Esta proba teórica versará sobre os contidos teóricos da materia.	30,00	B03.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

AVALIACIÓN 1ª OPORTUNIDADE

- A nota resultará da ponderación dos traballos prácticos (70%) e do exame final con formato tipo test e/o preguntas de desenvolvemento curto (30%).
- Coa proposta de cada traballo e/o actividade o profesor explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.
- Para o cómputo das prácticas de laboratorio, o/a estudante ten que ter desenvolto o 70% das prácticas da materia (grupo mediano).

Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar só una das partes (parte práctica ou exame teórico), manterase a outra parte aprobada para a segunda oportunidade.

O exame teórico versará sobre os contidos desenvolvidos nas sesións maxistrais que foron extraídos, principalmente, do libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual" Barcelona: UOC; sen menoscabo de que poidan incorporarse outros contidos das sesións maxistrais.

5.2. Segunda oportunidade

AVALIACIÓN 2ª OPORTUNIDADE

A nota resultará da ponderación de:

- Entrega de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual, proposta polo docente, co correspondente dossier e presentación. Este traballo e a súa presentación, na que se xustificuen 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 antes da data oficial de exame, no formato sinalado polo profesor: a peza audiovisual co son íntegro, o dossier, e a presentación gravada.
- Aprobación do exame na data oficial. Esta proba teórica, de preguntas breves, versará sobre os contidos do libro

"Sons que cantan. A ambientación sonora no audiovisual." Barcelona: UOC; ; sen menoscabos de que poidan incorporarse outros contidos das sesións maxistrais. Este exame constituirá o 30% da nota final.

O profesor explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega do traballo práctico.

- Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar unha das partes, non se manterá a outra parte aprobada para cursos posteriores.
- Nesta segunda oportunidade non se establecen fórmulas alternativas para o alumnado a tempo parcial ou con dispensa académica de exención de asistencia.

5.3. Oportunidade adiantada

AVALIACIÓN OPORTUNIDADE ADIANTADA

A nota resultará da ponderación de:

- Entrega de forma individual o deseño sonoro íntegro dunha peza audiovisual, proposta polo docente, co correspondente dossier e presentación. 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 antes da data oficial de exame, no formato sinalado polo profesor: a peza audiovisual co son íntegro, o dossier, e a presentación gravada.
- Aprobación do exame 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"; sen menoscabos de que poidan incorporarse outros contidos das sesións maxistrais. Este exame constituirá o 30% da nota final.

O profesor explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega do traballo práctico.

- Para superar a materia o/a estudante deberá superar ambas as partes, teórica e práctica, e obter un mínimo de 5 puntos (o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos, prácticas e exame. En caso de non superar unha das partes, non se manterá a outra parte aprobada para cursos posteriores.
- Nesta oportunidade adiantada non se establecen fórmulas alternativas para o alumnado a tempo parcial ou con dispensa académica de exención de asistencia.

5.4. Dispensa académica

- As actividades desenvolvidas na "Práctica de laboratorio" poderán desenvolverse de maneira virtual.
- O desenvolvemento do "Relato sonoro" e "Proxecto final" tampouco requirirán unha asistencia mínima obrigatoria, pudiéndose desenvolver as sesións específicas de maneira asíncrona e virtual.
- A presentación final e o exame final non poden acollerse a 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. [\[URL\]](#)