

Curso Académico: 2025/26

201998 - Sonido

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: 201998

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

Tipo: Obligatoria

Curso: 3

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Grupo 102: Castellano

Grupo 103: Castellano

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Nereida Rodríguez Fernández

Profesorado: Nereida Rodríguez Fernández

1. Descripción general

El audio y la música son dos componentes fundamentales en la comunicación audiovisual. En esta asignatura, se proporciona al alumnado 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 audiovisuales.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

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

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. Conceptos iniciales:			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	- Aprender a escuchar - Grabar audio - Qué es la mezcla			
Tema	2. Introducción al sonido: - Aspectos generales - Características del sonido - Son digital			
Tema	3. Tecnología del sonido: - La mesa de mezclas - Procesadores de efectos - Salas - Micrófonos - Cables y conectores - Monitores			
Tema	4. Sonido y ordenadores: - Conexiones - Subsistema de sonido digital - Sintetizadores - MIDI - Compresión de audio - DAW (Digital Audio Workstation)			
Tema	5. El sonido en un proyecto audiovisual: - Tareas relacionadas con el sonido - Personal en las diferentes etapas de un proyecto - La banda sonora			
Tema	6. El sonido en los videojuegos: - Historia del sonido en los videojuegos - Tendencias actuales - Middlewares: FMOD e WWISE			

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]	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. ALUMNADO CON RECONOCIMIENTO DE DEDICACIÓN A TIEMPO PARCIAL Y DISPENSA ACADÉMICA DE EXENCIÓN DE ASISTENCIA: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia. Este	1,00	0,00	0,00	

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Campus Virtual, así como de las tareas que por ese medio se propongan para [...]				
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Grabación de audio. Uso básico de un secuenciador para grabar y editar audio. Mezcla de audio y aplicación de efectos de sonido. Sonido para vídeo y videojuegos.	25,00	0,00	46,00	A28, A29, B08, B10, B11, B13, C03.
Presentación oral [MAG22]	Presentación y defensa de trabajos y proyectos desarrollados en la asignatura.	2,00	0,00	2,00	B01, B03, B04, B05, B07, C06.
Prueba objetiva [MAG31]	Prueba de evaluación, principalmente de la parte teórica	2,00	0,00	4,00	B01, B02, B03.
Sesión magistral [MAG39]	Presentación de los temas más teóricos de la asignatura.	12,00	0,00	10,00	B01, C04, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Proyectos propuestos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas de laboratorio.	10,00	0,00	36,00	A29, B06, B12, C07, C09.
Suma de horas por tipo		52,00	0,00	98,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Se evaluará la calidad de las prácticas relacionadas con los diferentes contenidos teóricos y prácticos de la asignatura.	30,00	A28, A29, B08, B10, B11, B13, C03.
Prueba objetiva [SEG31]	Prueba objetiva sobre los conocimientos teóricos y prácticos de la materia.	40,00	B01, B02, B03.
Trabajos tutelados [SEG42]	Se evaluará la calidad del proyecto realizado. En el proyecto se utilizará todo el conocimiento teórico y práctico de la asignatura.	30,00	A29, B06, B12, C07, C09.
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

Para superar la materia es imprescindible entregar todos los trabajos tutelados y alcanzar una nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos en todas las pruebas de evaluación (trabajos tutelados, prácticas de laboratorio y prueba objetiva).

5.2. Segunda oportunidad

Los criterios de evaluación de la segunda oportunidad serán los mismos que los de la primera:

Para superar la materia es imprescindible entregar todos los trabajos tutelados y alcanzar una nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos en todas las pruebas de evaluación (trabajos tutelados, prácticas de laboratorio y prueba objetiva).

5.3. Oportunidad adelantada

Los criterios de evaluación de la oportunidad adelantada serán los mismos que los de la primera oportunidad:

Para superar la materia es imprescindible entregar todos los trabajos tutelados y alcanzar una nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos en todas las pruebas de evaluación (trabajos tutelados, prácticas de laboratorio y prueba objetiva).

5.4. Dispensa académica

Todas las metodologías docentes y actividades formativas de esta materia son susceptibles de dispensa académica de asistencia, a excepción de la presentación oral y la prueba objetiva. Esta adaptación no eximirá al alumnado con dispensa académica concedida de la entrega de trabajos tutelados y prácticas de laboratorio en los plazos establecidos.

El alumnado con dispensa académica es responsable de estar al tanto de los materiales disponibles en el Campus Online, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Alten, Stanley R., Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, ed. (2008). El sonido en los medios audiovisuales. Escuela de Cine y Vídeo, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Crespo, Julio (Crespo Viñegra.) (2003). Música digital : edita, convierte y graba tus ficheros de audio (MP3, WAV...). Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- López Ibáñez, Manuel (2021). Producción musical y diseño de sonido para videojuegos. Síntesis. Libro. [\[URL\]](#)
- Yewdall, David Lewis., Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, ed. (2008). Uso práctico del sonido en el cine. Escuela de Cine y Vídeo ESCIVI. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

En la materia se trabajará con Reaper y con FMOD. Se recomienda al alumnado que utilice su equipo para la realización de las prácticas que instale las últimas versiones de estos programas.